Введение

Пищевая цепь

Вся музыка звучит одинаково для меня теперь. Сидя в еще одном многолюдном клубе в еще одну бессмысленную субботнюю ночь, я больше не беспокоюсь больше о том, что это – Новая волна, Старая волна, Готика, Индастриал или какой-нибудь дерьмовый техно-микс – я даже больше не могу сказать, что это. Снова бьющийся ритм сотрясает черные замерзшие окна ночного клуба, снова подтянутые молодые тела корчатся от громогласных звуков, и снова я пью свое водянистое пиво, рассматривая потную массу плоти перед собой, как и бесчисленное количество ночей до этого.

Черный в моде (он всегда в моде), поэтому я сижу в темном углу в черной кожаной юбке, которая неудобно облепляет мои широкие бедра. Когда я была молода, как другие женщины – девушки – которые сейчас находятся на танцполе, ноги были моим главным достоянием. Теперь у меня… да, вы понимаете. Большая задница, которая согревает стул в баре.

Я двигаю своими ногами туда и сюда на манер «завали-и-трахни-меня», а затем делаю еще один глоток пива. Когда я была младше, ночи вроде этой были приключением. Разумеется, теперь, когда мне за 30, эта шутка устарела, и я тоже. Моя утренняя смена, обработка чеков в банке в это милостью-Божьей-чертово воскресенье, будет через шесть часов. Я чувствую тиканье часов как будто бы это бомба внутри меня. Время бежит, крошка. Время бежит.

Улыбаюсь еще одному парню, который проходит мимо… надеясь, что он обернется и вернется… или надеясь, что не вернется. Где я неправа? Не поймите меня неправильно, найти компанию на несколько часов не проблема. Когда вы ниже своих стандартов, все возможно. Но в эти бесчисленные субботние ночи я начинаю думать, что исчерпала себя после того, как мне исполнилось 19. Кто бы не собирался в клубе, я всегда изгой из-за своих возраста и внешности – я охочусь за тем, что могу склевать лишь на самом дне, в самом конце пищевой цепи. Я не могу

конкурировать со всеми эти худыми маленькими Барби, которые находятся вокруг меня.

Барби и ее друзья надели много черного сегодня, подражая архаичному ретро-стилю, от которого я отказалась, когда мне было 14. Возможно, это снова круто, а я даже не знаю об этом – о Боже. Неужели я настолько стара? Неужели это действительно так видно? Только не по той одежде, которую я ношу. Мой макияж практически безупречен – бледное белое лицо и губная помада, черная как Смерть. Мои волосы раскрашены на манер Королевы готов, о которой собравшиеся сегодня детки даже не помнят. На мне даже надеты мои счастливые трусики, правда, их удача давным-давно закончилась. Как раз когда я начинаю потеть от жары и отчаянной энергии клуба, я замечаю, что как раз настало то время, когда я раз в неделю и использую единственное годное умение, которое у меня осталось. Я танцую.

Когда начинается движение, все мои сомнения улетучиваются. Я не забочусь о том, насколько это претенциозно – повторять одни и те же движения в течение каждой недели, повторять в тысячный раз в еще одном унылом ночном клубе. Я забываю об этих клубах, об этом обволакивающем университетском духе, который окружает меня. Звуки, слабо похожие на индастриал, пронзают мой череп, но я не особенно думаю об этом. Я только надеюсь на то, чтобы пришел кто-то и забрал меня от всего этого, и чтобы он сделал это побыстрее. Если мой танец не сработает, я знаю, как закончится этот вечер: я притащусь домой к своим котам, прочитаю еще парочку пикантных отрывков из какого-нибудь эротического романа и начну мечтать о том, чтобы убить себя. Кто-нибудь, пожалуйста, закончите это.

Краем глаз я замечаю, что мои движения привлекли кого-то. Черные волосы, черные штаны, футболка с группой, которую я даже не знаю, и ботинки, за которые можно умереть. Он идет по танцполу, прямо ко мне, двигается так, как следует, несмотря на маленький серебряный анкх, который он носит на шее. Как давно это вышло из моды? И он все еще носит темные очки в помещении. Неудачник

Прямо как я.

Он проходит мимо маленького тощего парня-позера, затем неожиданно поворачивается ко мне спиной, чтобы шокировать этого сосунка. Парень подпрыгивает, роняет свой напиток и устремляется к двери. Да, я знаю это движение. Он думает, что он Демон-любовник, а я думаю, что он слишком заигрался со всеми этими готическими штучками. Как и я, честно говоря. Но неудачник он или нет, он такой милый…

Несколько Барби пытаются привлечь его внимание, но он действует так, как будто знает, что я смотрю на него. Согласится, чтобы он трахнул меня из жалости? Я думаю. Хватит. Он подходит. Мой танец слишком затянулся, я даже не знаю, какая песня сейчас играет, да и не важно. О боже, должно быть это ночь ретро – они снова играют « Tin Omen». Он позирует передо мной и что-то говорит. Я даже не слышу его: я просто смеюсь и продолжаю танцевать. Он такой милый, что даже дождался того времени, когда я стала собираться домой. К кому домой? Меня больше не беспокоит это, потому что я пьяна от чрезмерной выпивки и того, что рядом со мной Демон-любовник находится рядом со мной. Держит меня. Я далась слишком легко, и меня это не беспокоит. Что-то не так, проносится у меня в голове, и в то же время я хочу, чтобы это случилось.

Намного позже мы покидаем танцпол. Две выпивки и вихрь плохой ретро-музыки позади, он выводит меня наружу, и я рада этому. Все что угодно, лишь убраться отсюда. Страсти, которые я чувствовала 10 лет назад, возвращаются, но они больше не удивляют меня. Я слишком много танцевала сегодня, слишком много двигалась, поэтому я просто позволяю ему проводить меня до его машины. О – спортивная машина. Цвет меня удивил.

Я иду и хихикаю, считая время, которое мне нужно, чтобы опустится на сиденье, балансируя на каблуках. Ремень безопасности застегивается, и я поправляю свою черную мини для максимального эффекта. Он моментально садится на место водителя, и я позволяю, чтобы все произошло слишком быстро. Ремень безопасности больше не нужен… он отстегивает меня и… волна адреналина

захлестывает меня, когда он начинает целовать меня в шею, вжимая в кожаное сиденье. Вжимая слишком сильно.

Это сон. Который быстро превращается в кошмар. Я истекаю кровью.

***

Честно говоря, я не могу вспомнить, что произошло дальше. Я думаю, что то, что я чувствовала в течение нескольких следующих минут было довольно эротично. Возможно, еще мне было очень страшно, я чувствовала нечеловеческую силу и, в конце концов, мне было просто больно. Я онемела. Это было нормально. Я потеряла много крови. Очень много крови, она стекала с лица мальчика-любовника, с его губ, с моих губ? Я не знаю. Случилось что-то ужасное, потому что я помню, что когда смотрела на его лицо, оно уже не казалось мне таким милым.

Возможно мой разум все же сумел понять, что он нечто чудовищное. Когда мы оказались снаружи, он стал пахнуть ужасно – я не могла выносить этот запах. Когда все это началось, Демон-любовник ушел, оставив меня с Демоном, который увивался возле моего бессознательного тела. В моем разуме он запечатлелся как нечто из этих старых немых фильмов. Серая кожа, острые зубы, длинные когти. И запах. Он пах как мертвец, и был таким же холодным и ужасным. Или все это исходило от меня?

И что же со мной сейчас? Пол подо мной очень твердый. Холодно. Очень холодно. Внутри у меня все сжалось, моя кожа ужасно зудит, в горле у меня пересохло и… я чувствую жажду. У меня мельтешит в глазах. Затем я делаю самую большую ошибку в своей жизни, даже большую, чем когда я села в эту спортивную машину. Я открываю глаза.

Знаете ли, когда мне было 14, у меня была мечта, что однажды придет Лестат и заберет меня от всего этого. Вы бы могли определить по одежде, в которую я оделась в эту ночь, что я мечтаю о вампирах, и Демон-любовник смог. Не удивительно, что его действия были так тщательно спланированы. Я бы никогда не подумала, что все произойдет именно так.

Передо мной было прекрасное зеркало, примерно 20 футов в ширину. Мои толстые бедра теперь были моей самой маленькой проблемой. Мои волосы цвета вороньего крыла, которые раньше даже не нужно было расчесывать, теперь представляли из себя грязную, тусклую мешанину, которая прядями свисала с моей головы. Мои жемчужные зубы, которые я старательно чистила два раза в день, гнили на моих глазах. Участки кожи разлагались, сжимались и медленно превращались во что-то вроде чешуи рептилии. Сколько раз я раньше вглядывалась в свое лицо, чтобы найти на нем маленькую точку или прыщик? Теперь это все бесполезно. Бесполезна шелковая блузка, которую я купила (как же давно?) теперь сворачивалась на груди, мои ноги усыхали под кожаной мини-юбкой, мои глаза проваливались в мои глазницы, и все это было уже слишком для меня.

А потом я поняла. Что больше не дышу.

Лицо, на которое я смотрела каждым утром, днем и ночью, чьи небольшие недостатки были неотъемлемой частью моей индивидуальности, теперь исчезло. Слишком маленький нос, слишком худые губы и все то прочее дерьмо, которое беспокоило меня в подростковом возрасте, теперь было несущественно. Я внезапно почувствовала себя дурой, которая тратила время на суету, потому что не важно, какой плохой вид был у меня с утра, он был намного лучше того изъеденного, чешуйчатого, с ужасными зубами и впавшими глазами существа, которое я теперь видела перед собой в зеркале.

Я больше не была собой. Я больше не могла быть собой. Я стала чем-то другим. Потому что если это не так, то я полностью сошла с ума.

Демон, которого я помнила, который увивался возле моего тела – это не было мое воображение. Он был реален. В зеркале я видела, что он расхаживает позади меня, но я была слишком слаба, чтобы обернуться. Я ненавидела его, я хотела плюнуть в его лицо, я даже хотела подраться с ним, но затем накатилась первая волна боли и кошмар продолжился.

***

Следующая неделя была наполнена расплывчатыми и жестокими воспоминаниями. Приступы невыносимой боли, постоянный сильный голод, мое тело отказывало и претерпевала метаморфозы. Я бы отдала все что угодно, чтобы вернуть свои 30. Теперь мое тело было навсегда поймана в ловушку этой не-жизни: мои ногти всегда останутся этой же длинны, на моей голове навсегда останется это крысиное гнездо, которое раньше называлось волосы, и мое лицо будет выглядеть так же каждое утро. Это останется навсегда.

После того, как я неделю дергалась, ползала и слизывала кровь с пола, после вечности, в течение которой я не могла сбежать оттого, что видела в зеркале, я наконец-то проснулась где-то в другом месте: где-то под землей, где бежала вода и отчетливо пахло нечистотами. Трясясь, я поднялась на свои избитые ноги, балансируя на изломанных и теперь бесполезных каблуках, и обнаружила рядом с собой шерстяное одеяло, которое мой Демон оставил для меня. Шелковая блузка и счастливая мини-юбка все еще на мне, напоминая мне о том, кем я должна быть, но шикарная плоть, по которой раньше было определить, что я женщина, теперь усохла. Я больше не знаю, что же я. И снова, краем глаз, я чувствую, что Демон следит за мной, оставаясь невидимым. И опять холодно. Так холодно.

Мимо меня пробежала крыса. И я не обратила на нее внимания, однако затем на мгновение я почувствовала, как жизнь и энергия пульсируют в ней. Нервы дергались, кровь пульсировала, и Голод вновь овладел мной. Не ради плоти, не ради крови, но ради Жизни, которую я смогу вдохнуть в эту иссохшую оболочку, в которую превратилось мое тело. Инстинктивно мои останки припали к земле и из глубин моего ссохшегося сердца исторглась волна сострадания и жалости. Маленький зверек остановился, посмотрел на меня, затем быстро побежал к моему плечу и прижался своим шершавым, покрытым болячками мехом ко мне.

Мо зубы были остры и быстры. Холодная, отвратительная жидкость потекла в мое горло, мои челюсти разжались, я

швырнуло то, что осталось от животного в мутную реку дерьма, которая текла рядом со мной. Даже с расстояния я почувствовала одобрение своего создателя. Я только что прошла свое первое испытание. Жизнь – дерьмо, подумала я рефлекторно, но я-то уже мертва.

***

Демон никогда не показывался мне. Он всегда лишь направлял меня, как в ту первую ночь в клубе. Я понятия не имею, почему – возможно, у него впереди была целая вечность, и это просто забавляло его. Возможно, у него были планы касательно меня. Иногда казалось, что его вообще не беспокоит, убьют ли меня или если вдруг мое еле живое тело вообще перестанет двигаться, но он смотрел за мной очень внимательно, как жестокий и требовательный родитель. Возможно, затем он просто собирался пустить меня в расход для осуществления какого-то своего плана, но это не имело значения: все мое внимание было сосредоточено на том, как двигаться по этим туннелям, как прятаться от тех, кто ходит по поверхности и как находить новые способы по добыче крови. Я знала, что если я потерплю неудачу, Демон убьет меня; а если и не он, то любой человек точно захочет убить меня, как только увидит.

Сегодня я снова возвращаюсь в старые охотничьи угодья: хватит с меня крысиной крови, я подымаюсь вверх по пищевой цепи. Я крадусь в тенях аллеи, примечая, сколько шагов до решетки на тот случай, если мне понадобится бежать. Тени окутывают меня – всего лишь подумав, я могу укутываться слоями тьмы, как укутывалась старым шерстяным одеялом, которое я выбросила неделю назад. Я крадусь как животное, как зверь, как чудовище, коим я и являюсь, и снова, сквозь толщь боли, я открываю свое темное сердце для нужды, сострадания и жалости. Похоже, у меня талант.

Я чувствую чужое сердцебиение (ведь у меня больше нет своего), нищего дурака, который ходит туда-сюда по улице и просит мелочи, а затем направляется в аллею. Минуту спустя он начинает осыпать отборной бранью прохожих. Живые, счастливые, дышащие люди медленно проходят

мимо него, как будто он невидим. Так что направить на него волну симпатии не так уж и сложно. Он подходит ближе к тому месту, где я прячусь, гадая, почему же он подумал, что тут может быть что-то полезное, полностью отвергая все разумные инстинкты.

Тьмы окружает меня, и мои зубы быстры. Я впиваюсь в его горло и подымаюсь вверх по пищевой цепи. Я холодна, очень холодна, но после того как его кровь и жизнь втекают в мое горло, меня наполняет тепло, и я продолжаю пить из его горла, а затем его вонючее тело удаляется нетвердой походкой. Животное должно убивать, чтобы выжить, и вот что я выяснила за несколько последних недель: я больше не человек. Я гораздо меньше и гораздо больше.

***

Демон кивает мне с другой стороны ночного клуба. Не имеет значения, сколько раз я прихожу сюда, музыка всегда звучит одинаково. Сидя в еще одном многолюдном клубе в еще одну бессмысленную субботнюю ночь, я больше не беспокоюсь больше о том, что это – Новая волна, Старая волна, Готика, Индастриал или какой-нибудь дерьмовый техно-микс – я даже больше не могу сказать, что это. Снова бьющийся ритм сотрясает черные замерзшие окна ночного клуба, снова подтянутые молодые тела корчатся от громогласных звуков, и снова я притворяюсь, что пью свое водянистое пиво, рассматривая потную массу плоти перед собой с чувством жажды и жалости.

Черный в моде (он всегда в моде), поэтому я сижу в темном углу в черной кожаной юбке, которая неудобно облепляет мои широкие бедра. Конечно, если я посмотрю в зеркало, я больше не увижу тьму, которая окутывает меня. Это совершенно новое обличье, совеем не похожее на то, которое я вынуждена была носить каждую ночь в течение тысячи ночей, в течение моего неумолимого приближения к 30 годам. Но теперь я тоже могу стать Барби. Я научилась маскировать себя под одну из них. И я даже надела свои счастливые трусики

Я не разбираюсь в последней моде, но, немного подумав, я могу заставить других думать, что я эталон последних тенденций. Я могу мастерски подстраивать свою внешность под их простые стандарты. Милый глупый паренек из колледжа медленно проходит мимо меня. Я улыбаюсь. Мое иссохшее сердце наполняется инстинктивной симпатией, и он останавливается возле меня. Как животное, его переполняют жажда и безрассудство, смешанные с пивом. Я слишком хорошо знаю все эти чувства, и я отражаю их обратно на него.

Кен берет стул и садится рядом с мои воплощение куклы Барби. Его не беспокоит, какие мысли у меня в голове, какие чувства у меня в сердце или даже кто я. Я могу чувствовать, как Жизнь бежит сквозь него. Возможно, часть крови уже прихлынуло у него в трусах. Я перекидываюсь с ним парочкой фраз, но музыка звучит так громко, что он даже не слышит, а просто смеется в ответ. Я сидела, я смотрела и я изучала эту рутину в течение множества лет. Наигранно пошатываясь, я встаю на свои «завалю-и-замочу» ботинки, и я готова отвести его в аллею для небольшого удовольствия. Моего удовольствия.

Взамен за все свои страдания, невзгоды, за все свое отчаянье я теперь знаю, для чего предназначено это место. Существуют тысячи клубов, таких как этот. Они открыты каждую неделю, и я питаюсь таким образом из месяца в месяц. Мне уже давно стукнуло 30, и меня это не капельки не беспокоит. Я наконец-то осознала, кто я есть, и я наконец-то поднялась на вершину пищевой цепи

Глава 1: Легенды и история

Итак, земля у меня под ногами, видимо, была изрыта тоннелями, в которых и обитала новая раса. Существование вентиляционных башен и колодцев по склонам холмов - всюду, кроме долины реки, - доказывало, что эти тоннели образуют разветвленную сеть.

Герберт Уэллс, «Машина времени»

Иногда мертвые не остаются захороненными. Темные тайны, скрытые от любопытных, выползают наружу, как мертвое тело всплывает на поверхность водоема. Иногда трупы просто не хотят оставаться мертвыми, противореча

законам людей и Бога, они восстают из глубин, чтобы снова ходить по земле. Из глубин канализации и из темного сердца дикой природы выходят эти чудовища на поверхность, чтобы красться в тенях и охотиться на человеческую расу. Их внешний вид шокирует, их зловоние ужасно, они сторонятся других. Они гротескные монстры, известные как Носферату.

Как и большинство Сородичей, Носферату жаждут крови живых и боятся дневного света. В отличие от своих дальних родственников, они прокляты скрываться от мира людей. Неугомонные и непреклонные они будут красться по всему миру до Последних Ночей, Конца Времен и Геенны, когда Древний, который создал их, восстанет из торпора, чтобы уничтожить их всех. Пускай другие говорят о романтическом мире вампиров: для этих существ вампиризм – неотвратимое проклятье, темная и проклятая судьба, вечность в аду собственной плоти.

Носферату хранят легенды о своем происхождении: они носители греха, старого, как сама история. Давным-давно первый Носферату создал дитя в порыве страсти, и об этом он сожалел тысячелетиями. Страсть заставила его восстать против чудовища, которое создало его, и за это он был проклят до конца времен. С этого момента Носферату и все его потомки превратились в расу ужасных чудовищ, кошмарных зверей, которые вынуждены были скрываться от мира людей ради собственного выживания. Движимый раскаяньем, Патриарх Носферату послал своих старших детей уничтожить клан, который он породил. С этого времени члены клана Носферату крадутся во тьме, невидимые для всех, зная, что однажды их прародитель уничтожит и пожрет своих чудовищных отпрысков, всех до одного, чтобы искупить свои грехи.

Эта легенда эхом отдается в канализациях городов Камарильи. Эту историю шепчут Твари Шабаша, когда они подвергаются Братанию, делясь секретами своей крови. Эта история значит для клана Носферату намного больше, чем Сородичи Камарильи или Каиниты Шабаша могли бы предположить.

Если взглянуть поверхностно, Носферату выглядят довольно простыми существами. Они безусловно ужасны, обречены на физическое уродство с того самого момента, как стали вампирами. Многие преуспели в Дисциплинах, которые позволяют им оставаться невидимыми; немногие обладают способностью общаться с самыми дикими существами, которые когда-либо существовали; практически все имеют талант раскрывать темные тайны, о которых другие уже забыли. Но под своей измученной плотью они хранят даже более темные тайны, чем в своих грязных сердцах.

Для неонатов Камарильи и Шабаша они просто отвратительные существа, которые скрываются в городских канализациях, охотятся в трущобах и шпионят там, где собираются Сородичи и Каиниты. Правда, и те и другие хорошо знакомы лишь с небольшой частью мира. Они знакомы с миром на поверхности, но они мало что знают о подземных лабиринтах Носферату. Обманутые скрытностью спящих Древних, старейшины и неонаты современного мира забыли о гигантских королевствах, которые находятся под землей.

На поверхности две крупных секты вампиров борются за власть, и те и другие не уверенны, как же им следует относиться к этим звероподобным существам. Первая секта, Камарилья, слишком преувеличивает свою власть. Ее история тесно переплетается с историей западной цивилизации, но чем дальше вы удаляетесь от Европы или Северной Америки, от Старого или Нового Света, тем все меньше ее влияние. Исследователи Камарильи путешествовали с человеческими первооткрывателями, но там, где обрывались карты Сородичей, где впечатлительные люди писали «Здесь живут чудовища» - там уже находились забытые подземные колонии детей Носферату. Не важно насколько далеко Сородичи удаляются от стабильных и спокойных доменов Камарильи, они все еще находят прячущихся Носферату, которые ожидают их и подчиняется инстинктивным правилам, которые гораздо древнее мелочных путей цивилизованных вампиров.

Вторая секта, Каиниты Шабаша, была создана, чтобы противостоять философии Камарильи. Солдаты Меча Каина часто вербуют Носферату в качестве своих союзников, но они только начинают понимать, что в этих существах скрыто гораздо больше, нежели можно увидеть глазами. Твари – это загадка, спрятанная под уродливой и измученной плотью. Тех, кого принимают в Шабаш, клянутся в верности Мечу Каина – бормочут клятвы, подкрепленные узами крови и показными ритуалами, однако Носферату по-прежнему остаются скрытными и любознательными существами.

Твари стараются общаться с членами своего клана везде, где это возможно. Носферату, которые поддерживают стаи Шабаша, будут сражаться до Окончательной Смерти, чтобы защитить своих союзников, однако они все еще предпочитают места, где могли бы остаться одни, обдумывая ужасы, которые способны понять лишь другие Носферату. Они самый звероподобный и человечный клан Шабаша – мастера дезинформации, бесшумные охотники, скрытные странники и, в конце концов, они безусловно отвратительные чудовища.

Вне владений этих двух сект другие вампиры собираются вместе, составляя тайные планы против людей и себе подобных. Некоторые шепчут, что они отшельники, и они отвергают диктатуру любой из сект. Скрываясь рядом, посланники клана Носферату молчаливо и внимательно слушают их. Некоторые провозглашают себя Анархами и планируют, как свергнуть старейшин обоих сект. Когда их стаи и армии собираются, Носферату бесшумно следуют за ними в авангарде. Не важно, где Дети Каина копят свои силы, там всегда есть члены клана Носферату, которые следуют за ними, выжидая.

Изгнанные из всех обществ, члены клана Носферату тайно устраивают свои собрания. Выводки Канализационных крыс, Тварей и другие ужасные существа собираются в глубинах городских канализаций, в удаленных уголках дикой природы или в любом изолированном убежище, где они могут оставаться незамеченными для других вампиров. Кто бы и что не говорил, все они Носферату, и они связанны общим

проклятьем и желанием выжить. Их цели, культура и экзотическая натура остаются тайнами для тех, кто живет в мире наверху. Теперь наконец их жуткие тайны стали всплывать на поверхность из их подземных лабиринтов. Из отбросов общества вампиров, из глубин канализаций, из рек нечистот мертвые восстают снова, представая в своей истинной и ужасной форме.

С тех самых времен, когда Носферату был проклят, его дети крадутся по скрытым и забытым местам мира, спасаясь от мести самого Носферату. В целях собственного выживания они создали любопытное общество, которое находится вне понимания любой из сект или какого-либо философского Пути. Кое-кто из этих крадущихся, ужасных трупов решил выбраться в мир наверху, но большинство предпочитают скрываться в темноте, ожидая Последних Ночей. Так как приближается Геенна и настает Конец Времен, больше нет смысла в этой вечной терпимости. Забытые выводки Носферату появляются из тьмы, чтобы сражаться за свое место в ночи. Скрытые на тысячелетие от человеческой цивилизации, мертвые снова ходят по земле.

Собрание историков

МЫ – ЛЕГЕНДА. С незапамятных времен мы передавали свою историю от поколения к поколению в виде сказаний и легенд. Когда мы крались в темноте и прятались от остального мира, мы рассказывали друг другу сплетни, торговали секретами, и что самое важное, рассказывали друг другу истории, что бы как-то скоротать долгие ночи бессмертия. За тысячелетия до того, как смертные этой Цифровой Эры, сбитые с толку громкими звуками, новостями, 22-минутными сериалами и рекламой, изобрели все эти не стоящие большого внимания измерительные приборы, неонаты нашего клана учились запоминать историю нашего клана, скрытую историю мира. И так же, как мы прятали от человеческой расы свои уродливые лица, мы прятали наши легенды.

Несмотря на эту традицию, многие истории остаются нерассказанными. Неонаты стараются, но они не могут запоминать истории слово в слово, как это делали наши

предки. Искусство рассказывать истории было потеряно, не взирая на старания тех, кто пытался сохранить его. Истории становятся приукрашенными или искаженными. И что самое худшие, многие дети клана решили, что все эти истории – просто истории.

С приближением Геенны все больше наших старейшин исчезают навсегда, забирая с собой свое наследие. Поэтому, пока у меня еще есть такая возможность, я даю вам возможность слушать и учиться. Мы собрались в этом туннеле Носферату на Собрание историков, чтобы составить хронику истории нашего клана. Собранные вместе, эти истории помогут вам, неонаты, понять, кто вы есть, откуда вы пришли и почему этой ночью мы собрались в этом мрачном зале глубоко под землей.

Первые ночи

Таск, Хранитель историй клана Носферату, начинает:

Я начну с самой старой легенды – вы все знаете, как она начинается. Первым из вампиров был Каин, проклятый Богом за убийство своего брата, Авеля. В наказание за свое ужасное деяние Каин был проклят бессмертием и навсегда изгнан из Эдема. С этого момента Каин отрекся от имени Бога и от даров Противника Бога; однако Каин обрел силу Крови, сверхъестественные способности, которые характерны исключительно для Проклятых.

Каин создал трех детей и основал с ними Первый Город, известный как Енох. Некоторые говорят, что сам Каин подошел со всей ответственностью к созданию этого убежища. Трое старших детей Каина позвали в город людей, чтобы вампиры могли питаться человеческой кровью и становиться сильнее. Самую молодую из вампиров звали Зиллах, и так как она была самой младшей, ее сир меньше всего доверял ей. Ее старшие братья, Енох и Ирад были рады оставаться внутри стен Первого Города, но Зиллах интересовал мир за его пределами. Пока одни племена смертных шли к городу, другие бежали от созданного Каином. Первые смертные говорили, что город был болен, что в этом месте процветал грех и законы Бога были забыты.

Другая часть нашей легенды начинается с человека, который не доверял жителям Еноха. Легенды говорят, что он был великим первобытным охотником и был настолько отважен, что решил охотиться на самых могучих существ в мире. Чудовища, которые крадутся в ночи сегодня, во времена Последних Ночей – далекие потомки тех зверей, на которых он охотился. Мир забыл их имена и их пути. И когда охотник стал искать самое страшное чудовище в мире, он случайно нашел Зиллах, самую молодую из трех детей Каина, которая охотилась на людей Еноха.

Этот человек, чье истинное имя давным-давно утеряно, сотни дней и ночей провел в засаде, ожидая Зиллах[1] . Он заманивал ее в глубь дикой природы, в глубь пещеры. Он не мог видеть ее, однако он видел ее следы, когда она следовала за ним. Когда они удалились достаточно далеко от Первого Города, он напал на нее и вонзил копье ей в сердце. Однако Зиллах было не так-то просто победить. Используя силу Крови, она переломала его копье пополам и ударила его по лицу, оставив шрам, который так никогда и не зажил, и затем с яростью, которая пылала в ее крови, она одним ударом размазала его о стены пещеры. Его тело, разум и оружие были сломлены, и он был близок к смерти.

Однако Зиллах была так впечатлена его храбростью, что решила подарить ему силу Крови и даровала ему Становление. Она начала ненавидеть своих старших братьев, и она знала, что если она хочет стать более сильной, чем они, то ей понадобится поддержка храбрых детей. Чем больше она слушала шепот Зверя внутри себя, тем больше убеждалась, что то, что она сделала, было правильно. Она с жалостью посмотрела на свое дитя и назвала его «Носферату».

Путь к падению

Охотник, которого звали Носферату, был сильнейшим среди людей, он был титаном, котрый легко побеждал самых ужасных зверей на земле. Когда он получил силу Крови, он стал еще могущественнее. Он становился сильнее, когда пил кровь своих жертв, но он научился бояться трех вещей, которых мы боимся и в нынешние ночи: огня, солнечного света и вероломства людей. Не

смотря на все свое могущество, он не мог простить себе, что не смог уничтожить Зиллах. Шрам на лица был как напоминание о неудаче. И как Зиллах начинала ненавидеть своих братьев, так и Носферату начинал ненавидеть своего сира.

Когда Носферату получил могущество и силу Крови, он стал величайшим охотником. Два брата Зиллах обучали своих детей, как пользоваться силой витэ, но Носферату был подобен зверю, который предпочитал дикую природу. Он стал ненавидеть чудовищ, отказываясь верить в то, что сам превратился в чудовище, и стал изливать свою ярость на более слабых существ. И так как он ненавидел шрам на своем лице, он научился прятать его и самого себя от глаз других.

Вскоре Носферату научился создавать себе подобных. Он учил своих первых детей, как охотится и как без страха смотреть на других существ, что бродят в ночи. Пока старшие дети Каина правили смертными в Первом Городе, Носферату охотился на тех, кто странствовал по просторам дикой природы. До своего Становления он ощущал силу, когда уничтожал самых сильных существ, которых только мог найти, однако после того как Зиллах забрала его во тьму, Носферату стал охотником на людей.

Повязанные кровью

Легенды говорят, что когда Каин захотел сохранить контроль над своими старшими детьми, чтобы держать их в послушании, он создал узы крови, наивернейший путь сохранить преданность. Заставив выпить своей крови своих старших сыновей, Каин заставил быть их преданными себе, однако он не смог найти всех детей, что они наплодили. Носферату так же научился делать своих детей преданными: он наложил на них узы крови и получил клан послушных последователей. И по мере того как он лелеял ненависть к своему сиру, Носферату создавал десятки детей.

Сотни ночей он создавал детей, так же терпеливо, как когда-то заманивал Зиллах, чтобы они помогли ему возвыситься и пожрать чудовище, которое прокляло его на

всю оставшуюся вечность. Так же, как сила Крови делала Носферату могучим, ненависть и сожаления делали его слабым. Когда он выходил ночью, он предпочитал быть один, потому что это была единственная вещь, которая унимала шепот Зверя внутри его.

Однажды в порыве страсти он увидел красивую женщину, которая купалась в потоке. Ее имя так же утрачено, и теперь у нее тысячи имен. Он изнасиловал и выпил ее до последней капли и затем, так как страсть переполняла его, дал ей выпить своей крови. Прежде, чем он успел понять, что сделал и убить ее, она убежала. В отличие от других детей она была свободна, так как не была привязана узами крови к Носферату. Сам же Носферату был в ярости и собрал всех своих детей. Он приказал им найти и убить женщину, но за ночь они не могли сделать этого, и его ярость росла.

Когда ярость настолько переполнила его, что он больше не мог сопротивляться ей, он собрал своих детей, чтобы напасть на Первый Город. Его старшие дети, которых он называл Никтуку, следовали за ним и крались по улицам города, пока, наконец, не нашли Зиллах и не напали на нее. И разгорелась ужасная битва. И, в конце концов, как и в пещере, где Носферату получил свое Становление, Зиллах победила его и оставила сломленным и истекающим кровью. Дети Носферату бежали, опасаясь возмездия, которое должно было последовать[2].

Проклятие

Затем вернулся Каин и увидел, что случилось. Когда Носферату залечивал свои раны, Каин посмотрел на него с яростью бога. Бог проклял самого Каина за убийство брата, и теперь Каин стоял перед одним из своих родственников, перед дитя, которое хотело убить своего сира, дочь Каина. Он взглянул на неудавшегося убийцу, и ярость переполнила его. И затем ярость Каина обрушилась на Носферату и всех его потомков, прокляв их. Носферату, его дети и дети его детей были прокляты яростью Каина, и проклятие это было куда ужасней, чем шрам на лице Носферату. И даже одинокая женщина, которая убежала в лес, тоже была проклята, ее кожа иссохла, лицо

растрескалось, кости изогнулись, и до конца вечности она вынуждена была носить проклятие, которое Каин наложил на Носферату.

Каин навсегда изгнал Носферату из Первого Города. Носферату снова вернулся в леса, в пещеру, где он впервые умер и заснул там, думая, как же ему искупить вину. Прошло множество лет, однако Никтуку все еще ожидали его, связанные с ним кровью и готовые исполнять его прихоти. А женщина, которая сбежала от него, Матриарх нашего клана, ушла в мир, чтобы создать свою семью и стать нашим общим сиром.

Прошло время, и старшие дети Каина создали еще 12 детей, однако это не имеет отношения к моей истории. Великий потоп уничтожил Первый Город и Патриархи спали под водой, ожидая, когда он кончится, однако и это не имеет отношения к моей истории. Вот конец моей истории: Носферату придумал, как ему искупить вину. Пока он спал, он призвал к себе Никтуку и приказал им найти женщину, которая сбежала от него. Он решил, что сможет искупить содеянное, если отдаст ее Каину. Но к этому времени она уже наплодила множество детей, и Носферату решил уничтожить их всех и таким образом искупить вину перед Каином. Носферату послал Никтуку убить их всех до одного, и принести ему их пепел, чтобы он мог показать его Каину и таким образом продемонстрировать ему свое раскаянье.

Говорят, что мы прячемся в ночи, потому что боимся людей. Говорят, что мы прячемся от света, потому что мы ужасны и стыдимся своей внешности, но это неправда. Мы прячемся в ночи, потому что знаем, что Носферату послал своих старших детей Никтуку, чтобы уничтожить нас и преподнести наши души Каину. Другие дети Каина знают, что придет время, когда все Патриархи поймут, какое ужасное деяние они совершили и пробудятся, чтобы уничтожить всех своих детей и преподнести их души Каину, но для нас уничтожение началось давным-давно.

Поэтому мы крадемся в ночи, рассказываем истории, ждем и прислушиваемся, ожидая Никтуку, которые хотят уничтожить нас всех. Так началась история нашего клана,

и когда последний из нас будет найден и уничтожен, она закончится.

Загадка Никтуку

Согласно сведеньям Хранителей знаний клана Носферату, Никтуку не являются линией крови – они старшие дети самого Патриарха Носферату. Когда легендарный Носферату восстал против своего сира и ее родственников, он сделал это при помощи своих детей, с которыми был связан узами крови. Известно, что с течением времени узы крови ослабевают, поэтому в легенде говорится, что Носферату периодически обновляет их, призывая своих старших детей к своей лежащему в топоре телу, чтобы они могли испить из него и возобновить свою преданность. Разумеется, тут есть своя опасность: если Никтуку не достаточно владеет Затемнением, другие вампиры могут проследить за ними до самого их хозяина и диаблеризировать Древнего. Однако Никтуку достаточно сильны, чтобы не оставлять никаких следов своего присутствия... если они вообще существуют.

Еще один аспект легенды о Никтуку четвертого поколения вызывает множество предположений в обществе Носферату. Некоторые легенды говорят о том, что до того как он был проклят, Носферату в порыве страсти дал становление красивой женщине, которая теперь известна среди членов клана как «Матриарх». Если это правда, то «Мать всех Носферату» никогда не проявляла себя, так же она особо не известна ни под каким другим именем – ее обычно всегда называют

Матриархом.

Другие легенды рассказывают, что целых трое Древних избежали уз крови. Для этой теории есть свои основания, так как считается, что печально известная (и ныне покойная) ведьма из России Баба Яга так же была потомком Патриарха. Если двумя потомками были Матриарх и Баба Яга, тогда кто же был третьим? Носферату, которые много знают о сверхъестественных способностях своего клана, выдвигают такую версию: он или она обладал настолько высоким уровнем Затемнения, что смог стереть все следы своего существования и теперь забыт. Существуют отдельные намеки на то, что такое существо могло существовать, однако конкретные знания забыты или утеряны. Загадка Никтуку остается одной из малоизвестных деталей прошлого клана, она столь же таинственна, как и существование самих Никтуку.

Вторая история: Научная версия

Циник-отшельник рассказывает:

Я НЕ ВЕРЮ В ЛЕГЕНДЫ. Они могут звучать красиво и могут помочь скоротать время, но я знаю, что все они – ложь. Легенды рассказываются, чтобы поддерживать ложь в нашем обществе, чтобы сохранять власть старейшин и держать слабых в страхе. Мы, Носферату, выжили не из-за нашего умения рассказывать истории, а из-за нашего цинизма и недоверия. Как Носферату, я считаю своим долгом поддерживать эту искру, и рассказанная только что здесь история может превратить ее в костер. Если рассказывать историю, то нужно начинать ее так: в начале

была великая ложь и по каким-то причинам мы все в нее верим.

Начнем с Факта Номер Один: нет никаких доказательств, что Каин действительно существовал. Это шокирует вас? Я не верю в то, что Бог проклял Каина, я так же не верю в Бога, что не должно удивлять вас. Я никогда не был религиозным человеком до своего Становления, а мой сир настаивал, что все мы ужасны из-за того, что прокляты Богом и Каином за какое-то мифическое библейское деяние. Возможно, Каин – это метафорическое обозначение первого вампира, но в любом случае все эти легенды не имеют смысла.

Почему прокляв Каина, Бог сделал его бессмертным? Почему Бог сделал его самым могучим существом на планете? Разве это похоже на наказание? Я слышал, что некоторые безумные дураки называли себя Каином, но все они были уличены в мошенничестве. Поэтому вот следующая часть моей истории: Носферату не должны бояться Каина, потому что Каина не существует.

Я Носферату, и я думаю, что я просто специфический вид вампира, который эволюционировал под землей – ни больше, ни меньше. Я могут быть ужасен по человеческим стандартам, но и многие другие существа ужасны по их стандартам. В мире существуют другие типы вампиров, но они тоже далеки от стандартов человечества. Старые вампиры создали свои организации, чтобы выжить, наиболее большие из них Шабаш и Камарилья. Большинство этих организаций имеют легенды о том, как мы были прокляты Богом и Каином. Они настаивают на том, что мы должны объединиться, чтобы защитить себя от детей Каина. Для этого есть причина: все эти организации используют нас для своего выживания, и я не думаю, что ими движет что-то другое.

Разумеется, я верю в эволюцию (как и большинство смертных в эту эпоху), потому что эту теорию можно подтвердить научными фактами. Если и существовал кто-то по имени Каин, то, разумеется, он жил в пещере, а не в каком-то утопическом «Енохе». Благодаря эволюции вампиры разделились на 13 подвидов, легенда о том, что

Каин создал 13 Патриархов лишь метафорическое толкование этого факта. Носферату просто были подвидом вампиров, который приспособился жить под землей.

В результате мы знаем подземный мир лучше, чем любой другой клан. Еще до того, как появились первые города, мы уже обитали в наших пещерах. Мы отдыхали в обширных залах под землей, пробуждаясь ночью, чтобы питаться живыми. Это и породило примитивные страхи людей, боязнь ночи и тьмы, легенды о «чудовищах, которые спят под землей». А Камарилья породила удобную легенду, чтобы ее трясущиеся в канализациях дети могли ей удовлетвориться. При помощи этой лжи они хотят удержать нас здесь. Разве вы думаете, что наш клан должен быть удовлетворен таким маленьким королевством?

Если вы спросите, откуда же мы все пришли, то я отвечу: мы потомки первых форм жизни из океана. Множество Носферату до сих пор прячутся под водой. Мы не нуждаемся в воздухе, мы и так мертвы, если бы это было так, мы бы давно задохнулись от рек нечистот. Водостоки, виадуки, оросительные каналы, наполнены ли они морской водой, нечистотами или какой-то химической дрянью, мы можем погрузиться куда угодно и выжить. Разумеется, мы не обитаем на дне океана, там слишком велико давление (по крайне мере, для последних поколений), но я знаю, что многие из вас поползут под воду этой ночью, когда все это закончится.

Но все же пока каким-то причинам мы собираемся в городских канализациях, возможно потому, что здесь мы ближе к смертным. Поэтому Камарилья и Шабаш придумали легенду о Енохе, Первом Городе. Нет никаких доказательств существования Первого Города, поэтому у меня нет причин предполагать, что он вообще когда-то существовал. Исследователи и археологи Сородичей искали его, но даже сам Аристотель де Лаурент так ничего и не нашел. Поэтому я думаю, что это еще один миф, который создан для того, чтобы описать, каким образом первые вампиры контролировали человеческое общество.

И, разумеется, как вы только что слышали, существуют старшие дети Носферату, Никтуку, которые бесшумно охотятся на наших братьев и сестер. Нам раз за разом говорят, что они очень древние и ужасные. Разве это не чудесно? Есть еще кто-то, кто более уродлив, чем мы! Говорят, что Никтуку умеют так хорошо скрываться, что их никто никогда не видел, даже Носферату. И мы должны верить в них потому, что никто не может доказать, что они действительно существуют! Чудесно, не правда ли? Мы все скрываемся под землей из-за историй о Никтуку, которые нам рассказывают снова и снова. «Верьте нам, - говорят старейшины, - или мы не сможем защитить вас от воображаемых Никтуку!»

Вот мораль моей истории. Вы можете поддерживать Камарилью или Шабаш, но вы делаете это лишь из-за выдуманной сказочки. Нет причин, по которым мы должны ограничивать себя лишь реками с дерьмом. Многие из нас так и поступают, но, похоже, лишь я осмелился придти на это Собрание. Я верю, что мы подходим к следующей ступени нашей эволюции, и она начнется тогда, когда мы покинем города Камарильи.

Рассказы о Великом Потопе, который почти уничтожил Патриархов - выдумки, такие же глупые, как и сказки о проклятии Носферату и Никтуку, перед нами простирается целый мир, из которого мы были изгнаны из-за предательства других вампиров. Некоторые из отшельников уже начали углубляться в моря, всплывая лишь для того, чтобы питаться. Я приглашаю вас присоединиться к нам. Камарилья создала для вас ложную историю, ложное чувство стыда и удобные места под их городскими доменами. Я отшельник, и я могу путешествовать куда я пожелаю. Под водой, под землей, куда бы не ступала моя нога, я – Носферату; вы же, те, кто остаются здесь, верите в ложь.

Романтическая история

Клеопатра Камарильи рассказывает историю Носферату и Арикель:

У каждого Носферату есть своя

любимая история, я расскажу вам свою. У Тореадоров есть очаровательная история о нас, которая объясняет, почему наши два клана так презирают друг друга. В ней рассказывается, что до того, как Каин проклял Носферату, он был красив, Дегенераты клана Тореадор даже верят, что он влюбился в их Патриарха, Арикель. Когда он стал ужасен, то ему стало так стыдно, что он больше никогда не показывался на глаза своей истинной любви.

Носферату в ярости стал охотиться на своих детей, и они были вынуждены прятаться от него, а Арикель давала Становление свои детям и учила их чтить красоту. Носферату потерял свою любовь, Арикель, которая создала клан Тореадор, и по-видимому они грустят от этого еще больше, чем мы. Разве это не прекрасно? Я услышала эту историю от одного милого рассказчика, и теперь он честно повторяет мне ее каждую ночь. Видите ли, я приколотила его к кресту в своем убежище и каждую ночь поила своим витэ. Теперь он будет любить меня вечно так, как Носферату никогда не любил Арикель.

Третья история: Конспиративная теория

Архитектор Носферату рассказывает о своем видении человеческой истории:

ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО Я СУМАСШЕДШИЙ, НО МЕНЯ ЭТО НЕ БЕСПОКОИТ. Вы мне не поверите, но я все равно скажу это: все то время, как люди строили города, мы перестраивали и приспосабливали их под себя. Под любым

большим городом есть подземный мир, куда смертные редко заглядывают. Иначе как вы думаете Носферату сумели выживать так долго? Зачем Каин дал нам такую силу, если не для того, чтобы строить? При помощи силы Крови мы и наши немногочисленные гули обустраивали подземный мир с начала истории.

Я знаю это, потому что я видел это. Под египетскими пирамидами есть залы, куда могут проникнуть только призраки или туман и там лежат в торпоре Древние, ожидая конца времен. Под Венецией есть затопленные здания, куда веками не проникал дневной свет, где спят и грезят Старцы, которым не нужно есть и дышать. Я бродил по катакомбам Парижа и Рима, где крадутся неживые, окруженные разлагающимися гулями, которые мгновенно готовы выполнить любую их прихоть. Никто не видит наш мир, и мы строили его веками.

Тигр, Ефрат и Нил

Даже самый наивный неонат понимает, что мы не всегда жили в канализации. История Носферату гораздо древнее, чем история канализационной системы. Ранние цивилизации, такие как вавилоняне и египтяне, особое внимание оделяли оросительной системе. Как сказал наш коллега-отшельник, вампиру не нужно дышать, поэтому оросительные каналы и виадуки были прекрасным местом, чтобы прятаться среди людей.

Если вы откроете книгу по истории, вы увидите, что египтяне жили рядом с Нилом, наблюдая за тем, как меняется река, потому что она имела решающее значение для их агрокультуры. Мы так же были там, обустраивались у реки вместе с ранней цивилизацией, скрываясь под илом подальше от крокодилов. Некоторые из наших выводков жили в Ниле, и они путешествовали вниз и вверх по реке в поисках крови. Я слышал и истории о других вампирах, которые существовали там в это же время, например историю о войне детей Сета и Осириса. Но нас это мало беспокоило, наши выводки держались подальше от игр Сородичей, Носферату Древнего Египта не принимали ничью сторону. Разумеется, это не значит, что мы не продавали секреты обоим воюющим сторонам…

Римская Империя

Древний Рим больше подходил для нас, потому что там было больше мест, где можно было спрятаться. Римляне первыми изобрели что-то вроде очистительной системы, чтобы сливать нечистоты из своих общественных бань. Публичные бани создавали потоки воды, и римляне нашли способ, как изливать их из города. Разумеется, публичные бани были великолепным местом для римских Носферату, чтобы питаться. Одинокий, голый, беззащитный смертный, купающийся в прохладной воде, был легкой жертвой. Римский сенатор, притащивший свою задницу в баню? Еще лучше.

Рим столкнулся с древней проблемой, с которой позже столкнулись средневековые города: ливни. Вода, изливавшаяся во время сезона дождей, должна была куда-то деваться, и желательно подальше от домов людей. По этим причинам в древнем Риме приспособились сливать воду в Тибр. Я слышал, что где-то в Восточной Европе существуют вампиры, которые не могут пересекать текущую воду. Разумеется, римские Носферату не могли быть такими – они бы просто умерли! Для Канализационных Крыс текущая вода всегда предостовляла возможности питаться от большого стада смертных.

Как говорит известное высказывание, Рим не сразу строился: он разрастался в течение веков. Старейшины Вентру и Малкавиан принимали в это участие, но меня это мало беспокоит. Что гораздо важнее, старейшины Носферату помогали планировать, как будут располагаться очистительные системы (сенатор там, богатая семья тут). Рим был политическим центром, мы хотели поселить в городе больше Носферату, и чтобы у них не было нужды постоянно пользоваться Затемнением. Древние любили подобные хитрости, верно?

В поздние ночи Рима его жители решили усовершенствовать свою очистительную системы, так как отходов становилось все больше. В результате появилась Клоака Максима, сеть туннелей, пролегающая под наиболее населенными районами города. Пусть другие

кланы болтают о мировых лидерах и великих битвах. Это было одно из наиболее важных событий для нашего клана. В течение трех веков канализация разрасталась, что позволило выводкам нашего клана встречаться регулярно и беспрепятственно.

Начало Темных Веков было сильным ударом для клана. Однако некоторые Каиниты смогли выжить и создать свои версии римской Клоаки Максима в других городах. В то время как другие вампиры способствовали росту городов, чтобы получить доступ к большему стаду смертных, Носферату способствовали росту канализационных систем.

Несвоевременное дополнение

Александр Руксард, академик Носферату, вежливо перебивает:

ИЗВИНИТЕ МЕНЯ! Мне хотелось бы сделать замечание. Да, вы не заметили меня, но я стою в этом углу, и если мне позволят… мне позволят такую наглость, я бы хотел сделать кое-какое дополнение к вашим историческим заметкам, если вы позволите. Я слышал от некоторых других исследователей, что некоторые древние Носферату даже не заметили падения Римской Империи! Некоторые части Рима остались неизменными, и они охотились там веками, крались по подземельям города, окруженные останками мужчин и женщин, которые когда-то стали их жертвами. Другие вампиры пытались выманить этих Носферату из их подземных королевств, особенно некроманты, которые жаждали знаний, которые те охраняли, однако подобных существ не так-то легко заставить покинуть римские катакомбы. О, простите меня… пожалуйста, продолжайте…

Европа в Средние Века

Как я уже сказал, следующие века были трудным времен для Канализационных Крыс. Однако когда остальные сородичи перестали слушать местных Носферату, мы поняли, что очистительные системы, которые мы создали, можно было использовать не только для того, чтобы скрываться под городом. Их еще можно было использовать и как оружие.

Задолго до того, как смертные поняли необходимость хорошей санитарии мы… уже разбирались в этом вопросе, если так можно выразится. В некоторых городах выводки Носферату сопоставили факты и поняли взаимосвязь между важностью избавления от отходов и вспышками заболеваний. Так или иначе, многие Носферату… «питались на дне» средневековых городов, и пили кровь из людей, принадлежащих к социальным низам. Бедные и голодные всегда первыми страдали от эпидемий, и мы наблюдали за их обществом так же, как наблюдали за потоками грязной воды, которые вытекали из города.

В Темные Века многие крупные города зависели от старых римских очистительных систем. Когда они приходили в негодность, питьевая вода смешивалась с канализационной. В результате возникали вспышки эпидемий таких болезней как холера и тиф. К черту науку и предрассудки – когда ты обитаешь среди всего этого, ты просто сам замечаешь, откуда что берется! Разумеется, князья, которые не уделяли этому должного внимания, сами напрашивались на шантаж. Старейшина Носферату мог пригрозить князю, и если тот не слушал, то внезапно его смертные по каким-то мистическим причинам становились очень больны. Мстительные Носферату, которые умели поддерживать эти процессы, могли держать в заложниках целые средневековые города.

Некоторые амбициозные Носферату крались в грязи средневековых городов, чтобы питаться конкретными представителями низов средневекового общества. Многие

другие кланы того времени можно назвать «избирательными едоками», у них были свои предубеждения, в частности антисемитизм, который был неотъемлемой частью обществ Каинитов и смертных в Средние Века. Однако пусть другие говорят о Носферату, которые питались маврами, выходцами из Северной Африки или разрастающимися общинами евреев – я водопроводчик, а не теолог или этнолог.

Важность отходов

Я много чего могу рассказать вам о канализации. Носферату здесь не только потому, что им нужно место, где можно спрятаться. Канализации, виадуки, водостоки и очистительные системы необходимы и для того, чтобы жители больших городов были здоровы. Прагматические Носферату следили за этими аспектами, так как от них зависело здоровье смертного стада. Если город процветает, в нем может жить больше вампиров. А когда Сородичи, подобно римским Носферату в их канализации, собираются вместе, возникает процветающая культура вампиров. Сородичи слетаются на безопасные охотничьи угодья как мухи на дерьмо, однако они не слишком продвигаются по пищевой цепи.

Если бы не мы, все Элизиумы сегодня вернулись бы во времена Темных Веках и в них питались бы грязными крестьянами. К несчастью, во времена Средневековья в большинстве крупных городов были проблемы с очистительными системами. В местах, где римляне не создали канализационные системы, первые попытки создать очистительные системы проводились в частных домах, чтобы служить лишь нескольким семьям.

Богатые семьи знали, как неэффективны частные дома в это смысле и предпочитали жить на берегах водоемов или рек. В Британии иметь жилье рядом с Лондонским мостом было настоящей привилегией именно по этой причине. Конечно, если Носферату могли получить домены в подобных городах, то это было чудесно, потому что они могли получить такой доступ в богатые дома, какой Вентру даже не снился. К несчастью, в частных домах канализация часто обустраивалась неправильно, так как смертные мало

понимали в этом. Пожалуй, здесь стоит остановиться... не надо делать скучающие лица, я расскажу еще кое-что интересное...

Стагнация во времена Ренессанса

Когда в 15 веке появилась Камарилья, очистительные системы, виадуки и водостоки приобрели решающее значение как территория. И с тех самых пор некоторые пытаются понять принципиальную разницу между Канализационными Крысами Камарильи и Тварями. Якобы Носферату Камарильи предпочитают жить под землей, а бесстыдные Носферату Шабаша в бедных районах на поверхности. Такие Сородичи строят теории о том, что Носферату Камарильи проектируют канализации, чтобы помочь росту городов, а Носферату Шабаша якобы способствуют разрушению городских массивов, чтобы ускорить разложение городов. Рискую обидеть кое-кого из вас, я могу привести прямо противоположные примеры...

Александр Руксард перебивает:

Ух... извините меня... но я думаю, что вы немножко забыли об остальных гостях. Ваша история конечно... увлекательна, но может мы дадим шанс что-то рассказать другой Канализационной Крысе? О, простите меня...

Шестая история: Прожорливый Маниту

Звероподобный из Шабаша исповедуется:

ХВАТИТ ЭТОГО ДЕРЬМА. ТЕПЕРЬ МОЯ ОЧЕРЕДЬ. Не забывайте: мы были охотниками до того, как стали чудовищами. Носферату получил Становление, потому что Носферату любил убивать. В этом всегда была наша сила: питаться человеческими массами, хлебать из них кровь до тех пор, пока население в их разросшихся городах не начнет убывать. Пешки Камарильи пьют по капли, но я слишком нетерпелив для такого скучного существования. Другие говорят, что города чудесны, но у меня они вызывают отвращение.

Четыреста лет назад я получил Становление в месте вроде этого, в выгребной яме под названием Роуэн. В это время в Европе было полно вонючих разбухших выгребных ямы, где миллионы смертных бродили туда-сюда, ожидая, пока вампиры не перебьют их одного за другим. Когда я отбыл в Новый Свет, я поклялся, что никогда не вернусь в Старую Страну. Мысли о новом неисследованном континенте будоражили меня. Я не думал о том, что могу нарваться там на что-то плохое.

Смертные бежали в Новый Свет толпами, и были вампиры, которые рискнули отправиться вместе с ними. Вампиры Шабаша так же рискнули переправиться туда в деревянных ящиках, и многие из них так никогда и не добрались до места назначения. Риск был велик, но когда колонисты высадились в Новой Англии, Шабаш уже был там, готовый пировать. Я решил положиться на помощь знакомого выводка Носферату: мысль о том, что мне придется несколько месяцев пролежать в гробу не слишком беспокоила меня, потому что у меня были те, кто мог защитить меня. Ведь для этого стаи и существуют. Кто-то путешествовал в торпоре, кто-то прятался в трюмах и питался по ночам.

Мои первые годы в Новом Свете были величайшим временем моего существования. Люди были удалены от цивилизации, и мы могли не заботиться о соблюдении Маскарада. Устраивая кровавую оргию, мой выводок мог уничтожить целое поселение, утащить выживших в наши пещеры, повесить их на стены и питаться их кровью несколько ночей. Когда провизия заканчивалась, мы просто двигались к следующему городу.

Однако наша удача закончилась. Мы думали, что весь континент принадлежит нам, но мы были дураками. В лесу водились другие твари, гораздо старше, чем мы могли бы предположить. Мы мельком заметили ужасных зверей, которые утащили парочку людей, когда те удалились слишком далеко. Разумеется, колонисты думали, что они подготовлены, они ругали местных, заряжали свои мушкеты и молили Бога о помощи. К несчастью, их Бог о не слишком беспокоился о них.

Дуктус нашей стаи решила, что было бы неплохо поохотиться на одного из этих зверей, и мы почему-то согласились с ней. Возможно, «боевой задор» овладел нами сильнее, чем я могу это припомнить. В одну из ночей мы решили, что пойдем в лес и поохотимся на местных чудищ, чтобы преподать им урок. Однако вот что мы узнали: чудища были очень похожи на нас. Мы поняли, что Носферату уже обитали в Новом Свете столетиями, если не тысячелетиями. Мы решили подтвердить свои догадки, поймав одного из них и выпытав у него информацию.

Очевидно, звероподобные Носферату, которые жили здесь, никогда не были «охотниками», о которых говорится в старых легендах. Тот, которого мы пытали, бормотал что-то на своем примитивном языке о том, как он пожрет наши души, души людей и удовлетворит свой голод, ну и прочий бред в том же духе. Мы не понимали его языка, но он обладал фантастическими способностями Анимализма и мы смогли говорить на одном диком языке. Позже мы узнали, что местные называют его «маниту», духом, который питается духовной сущностью. Его методы питания были еще эффективней наших: местные знали, что рядом обитает чудовище и забирает их одного за другим, однако они все еще приносили ему жертвы, чтобы оно не сошло с ума и не перебило их всех.

У маниту были какие-то странные воззрения. Каждый из них избирал себе какое-то животное как «тотем» и пожирал души его детей, чтобы получать силу. Его тотемом был медведь, и он использовал его, чтобы убивать. Он вселялся в медведя и охотился при помощи него, не выходя из своей пещеры. Возможно, это было своего рода сумасшествием, но наша дуктус решила, что это было весело. Мы поняли, что если сможем научиться тому, что умеет делать он, то сможем вовсе не выходить из проклятых пещер. Наша стая обсуждала, как мы сможем вселяться в волков, которые вертятся вокруг лагерей местных и посылать их на Запад убивать всех по пути нашего следования.

Мы хотели его силу, и мы получили ее. Мы собрались вокруг его тела и показали ему, как мы совершаем диаблери в Старой Стране. Затем мы пошли в его логово и

нашли там его племя, а потом мы начали охотиться на людей по всему континенту. Вы наверняка слышали, что многие стаи Шабаша адаптировали обычаи коренных американцев в свои ритуалы. Мы поступили так же. Мой выводок научился охотиться как маниту, и мы уничтожили столько людей, сколько раньше не могли даже вообразить.

Колониальная Америка

Александр Руксард, академик Носферату, снова перебивает:

КАК УВЛЕКАТЕЛЬНО! Если вы не возражаете, я сделаю небольшое… дополнение к этой истории. Ведь мы не собираемся пренебречь историей городов в Новом Свете, верно? Смертные продолжали колонизировать Америку и создали ряд небольших городков и деревень на Восточном Побережье, и продвигались дальше на север, в Новую Англию и подобные места. В то время история Камарильи концентрировалась на таких крупных городах как Нью-Йорк и Бостон, больших городах, основанных старейшинами, но многие забывают историю маленьких городов, возможно потому, что они принадлежали Носферату. Другие вампиры стремились в престижные места к престижным людям, но мы могли жить и в провинции. Так или иначе я…Я даже не мечтал о том, что смогу рассказать это всем вам…

Как ни крути, в процветающих городах было полно амбициозных неонатов, которые хотели стать князьями или примогенами (или, что случалось чаще, кардиналами и дуктусами). Маленькие города оставались вне их внимания. Кого заботил городок или деревня, где жило и умирало несколько сотен смертных. В таких местах люди были сплоченными и религиозными, в связи с чем Сородичам или Каинитам было практически невозможно создать там свой домен… если конечно они не умели мастерски скрывать свою деятельность от смертных.

Антисоциальные Носферату обнаружили, что эти городки как раз соответствовали их характеру. Канализационные Крысы, которые проплыли через океан, чтобы бежать от политиков в Старом Свете, не собирались

терпеть разрастающиеся вампирское дворянство в Новом Свете. На Восточном побережье и в Новой Англии были тысячи небольших деревушек, где одинокие Носферату могли беспрепятственно скрываться и питаться. Когда я слышу упоминания об отшельниках Носферату (а я слышал их столько, сколько вам и не снилось, молодые неонаты), я всегда вспоминаю эти исторические примеры.

К несчастью, как это часто случается, отшельники Носферату не могли удержаться от соблазна вмешаться в дела местных смертных, и иногда избирали влиятельные семьи в качестве своих стад. В то время как Вентру ставили свою несмываемую «печать» на богатейшие семьи крупных городов, отшельники Носферату загуливали изолированных людей в небольших городках. Так гуль Носферату зачастую становится некрасивым или даже уродливым от длительного употребления витэ своего хозяина, большинство Носферату создавали гулей в сельской местности, грязь и запустение которых были отражением их измученных душ. Таким образом Носферату тайно повлияли на историю Америки, из-за них приходили в упадок города, где неряшливые женщины растили постоянно кричащих детей, в которых чужаки содрогались от семей, которые они считали инцестными, и которые несли на себе ужасную печать из поколения в поколение.

Истоки Камарильи

Бывший примоген Камарильи вкратце высказывает свою точку зрения:

Да, да, это чудесно, считать, что мы имели влияние на мировую историю и все в том же духе, но лично мне кажется, что вы немного преувеличиваете. Мы даже не играли значительной роли в истории вампиров, что уж там говорить про мировую. В обществе Сородичей Носферату делали лишь две вещи: наблюдали и пакостили. Так как мы находимся вне общества Камарильи, нам просто было предназначено судьбой критиковать то, что делают другие кланы.

Вот вам пример: конец Восстания Анархов. 1493 год, Англия, недалеко от Сильчестера, подписание Соглашения

Шипов – Носферату были там, но не играли особо важной роли. Джозеф фон Баурен представлял клан Носферату, но насколько я слышал, он особо ничего там не делал, а просто слушал других и позировал. По его поведению можно было подумать, что он какой-нибудь Тореадор!

С другой стороны, его архонт, Федерико, сделал намного больше, чем сам фон Баурен, потому что он сидел и очень внимательно наблюдал за тем, что происходило. Его сир позировал и прихорашивался, но Федерико не доверял никому из собравшихся. Поэтому он был первым, кто заметил, что анархи вовсе не в восторге от создания подобного общества. Если бы не скептицизм Федерико насчет создания Камарильи, анархи могли бы получить эффект внезапности во время своей атаки. Лишь потому, что он наблюдал и заметил, как плохо все пошло, лишь поэтому Основатели пережили Соглашение Шипов.

Кратко говоря, хоть мои коллеги и обожают трепаться: с этого момента было положено начало Камарилье, и мы стали играть в ней роль циничных, критикующих и сомневающихся вампиров. Так как из всех кланов мы наиболее удалены от общества Камарильи (кроме разве что Гангрелов на данный момент, как я полагаю), мы лучше всех видим, что происходит… и что идет не так. Таковы мои функции как примогена: говорить тогда, когда другие даже не догадываются о том, что происходит.

Конечно, я не настолько наивен, чтобы верить в то, что Каина не существовало, как один наш товарищ, который уже исчез из этого помещения, но… Кстати, кто-нибудь видел, куда он пошел? Некоторые из тех, кто здесь присутствовал, уже исчезли. Я думаю, что мне стоит пройтись по туннелям и осмотреться…

Историческое дополнение

Возвращаемся к Александру Руксарду, академику Носферату:

ПРЕКРАСНО! Думаю, все правильно. Мы остановились на 18 веке? Не могу поверить, что вы не сочли нужным упомянуть один из самых… возможно самый

очаровательный аспект нашей истории. Вспомним 1789 год, Париж. Я слышал слухи о том, что парижские Носферату принимали участие во Французской Революции, подстрекая возмущение против аристократии.

Говорят, что существовал выводок Канализационных Крыс, который настолько ненавидел парижских Дегенератов, что составил против них заговор. В те времена многие бандиты пытались бежать от жандармов через парижскую канализацию, совсем как в произведении Виктора Гюго, и они обнаруживали, что им помогают некие незримые благодетели, которые оставляли следы, чтобы помочь их побегу, еду, воду или даже оружие, они делали это, чтобы навредить ненавистным Вентру и Тореадорам. Весьма очаровательно, не находите? О.. вы все снова на меня так смотрите. Простите меня за то, что перебиваю...

Восьмая история: Внутри Цитадели Воров

Фэджин Камарильи хвастает:

МОЖНО ПРОСЛЕДИТЬ ОДНУ ПОСТОЯННОСТЬ В ЭВОЛЮЦИИ НАШЕГО КЛАНА: чем теснее становилось жить в человеческом обществе, тем изобретательней мы становились в своей хитрости. Если бы не наши инстинкты и сообразительность, смертные давно бы изгнали нас из своих городов, как они сделали это с Канализационными Крысами давным-давно. К счастью я никогда не обитал в таком ужасном месте, как канализация. Мое вечное проклятье началось в 1898 году, в Лондоне. Годы летят быстро, потому что у меня никогда не было календаря. Так же у меня нет образования джентльмена, я не сведущ в прокладки труб и даже не знаю имени своего смертного отца. Видите ли, меня учил сам мир и его беззакония, поэтому, как они говорят, я принадлежу к «низшему» классу. Я выжил только потому, что умел воровать и бить из укрытия.

В викторианском Лондоне и его окрестностях обитало множество людей из самых низов. Исторические книги восхваляют великие достижение аристократии, но в городе,

который я помню, был разгул преступности. Там были скрытые места, куда стражи закона и порядка даже не смели сунуться. Новые строения выглядели великолепно, но их всегда окружали заброшенные здания и признанные негодными земельные участки, создавая своеобразный лабиринт в наиболее значимых частях города. Отчаявшиеся и бедные жили на аллеях и в туннелях под ними, в подземных лабиринтах, которые прекрасно подходили для местных Носферату. Когда я был молод, моя веселая банда заняла одно из таких пустующих зданий и укрепила его против местных констеблей.

Уличные люди стекались в такие места, потому что там легко можно было защититься от нежеланных гостей. В своих снах я до сих пор ясно вижу пути, которые я использовал для перемещения: тенты, растянутые над дворами и садами, хрупкие настилы, соединяющие верхние этажи разрушающихся зданий, подвалы, в которые можно было пробраться лишь по заброшенным туннелям. Лишь местные, которые были на «ты» со всеми этими опасностями, от ломающихся полов и крыш до коварных обрушений, могли безнаказанно пользоваться этими путями. Глубоко внутри этих лабиринтов бандиты планировали свои преступления, контрабандисты хранили свои товары, беглецы скрывались и бедные попрошайничали. Это было сердце трущоб, гнездо грабителей – печально известная Цитадель Воров.

Носферату могли спокойно питаться в этих трущобах, так как эта территория не интересовала ни один другой клан. Люди собирались в одних и тех же местах, обычно на скрытых кухнях, где они могли согреть себя, разводя огонь. Если же они отваживались покинуть свои скрытые убежища, то становились легкими жертвами. Смертные спали большими группами, по 10-15 человек в помещении, потому что они знали, что может случиться, если кто-то из них останется в одиночестве. Я до сих пор вспоминаю свое любимое убежище: грязные окна, старые полы, покрытые соломой, готовые обрушиться стены и запах как в канализации.

В то время как мы могли красться там невидимыми, некоторые предпочитали создавать себе подручных для

грязной работы. Гули были весьма эффективны в этом плане, так как зависели от нашей крови. Превратить жителей трущоб в кровавый культ было проще простого. Когда вы находили гуля, которым могли командовать, он легко мог завербовать еще одного… и еще одного… пока вы не создавали кровавый культ, члены которого были готовы выполнять любые ваши приказы. Наиболее изворотливые Носферату создавали себе кровавые культы из бандитов и использовали их, чтобы распространять свое влияние по городу. Диккенс написал проницательную пародию на нас. И даже сейчас мы с гордостью называем себя «Фэджины».

Разумеется, знать того времени вроде доблестных Митры и Королевы Анны были напуганы, услышав о наших бандитских логовах, которые распространяли беззаконие. Однако они изменили свое мнение, когда мы начали сотрудничать с Камарильей. Викторианские Носферату были очень организованным кланом, и мы создали подпольный мир, который оплетал своими щупальцами весь город. Настоящим пульсом города были его улицы, и мы с радостью питались из его вен. Мы были наиболее информированы о «мире улиц» и мудро пользовались этим богатством. Мода на выдающихся руководителей Носферату, викторианских Фэджинов, вскоре распространилась по всему континенту. Во всем цивилизованном мире Носферату так же стали взращивать преступность.

Разумеется, сегодняшние Носферату стали существами, которых я больше не понимаю. Возможно, я склонен романтизировать дни, когда был неонатом, но сегодня я обнаруживаю, что наплыв иностранцев с дешевым оружием и наркотиками, которые намного быстрее вызывают зависимость, чем чтобы то ни было в наши дни, все увеличивается. Исчезли опиумные курильни, где мы могли питаться китайцами и фабрики, с которых мы могли привлекать детей-рабочих. Да здравствует Геенна, я устал от этой новой эпохи. Однако сейчас я могу лишь утешаться воспоминаниями о золотом и времени Носферату и славе викторианского Лондона.

Еще немного исторической ерунды

Один из наших предыдущих рассказчиков, архитектор и водопроводчик, перебивает:

ПОДОЖДИТЕ МИНУТКУ! Вы говорили о девятнадцатом столетии и между тем не упомянули одного из самых значительных людей того времени: Томаса Краппера. Да, изобретателя сливного бачка, святого покровителя клана Носферату. Вы действительно думаете, что у нас были бы такие обширные подземелья, если бы не было трубопровода? Если хотите, я даже могу вернуться немного назад во времени. Все эти трубы над нашими головами, все эти туннели, по которым вы крадетесь, все это намного сложнее того, что создавали римляне. Все это благодаря еще одному герою, ученому по имени Джон Сноу. Разумеется, вы будете сбиты с толку, узнав, что он не вампир, но если бы вы слышали о том, что он сделал, вы бы поняли, как много из того, что у нас есть, мы имеем благодаря смертным.

В девятнадцатом веке люди наконец-то начали понимать то, что мы давно знали: если вы не создаете адекватную канализационную систему, начинается распространение болезней. Помните, я уже останавливался на этом? Индустриальная революция особо поспособствовала развитию этой идеи. Возросшая концентрация человеческого населения, поток индустриальных отходов из новых огромных фабрик вызвали необходимость в создании комплекса эффективных систем канализации и водоснабжения.

Джон Сноу был английским физиком, который подтвердил эту необходимость научно. Для начала он использовал исторически сведенья, чтобы проследить вспышки в Индии, Франции и Англии в течение столетий. Показав, как много ущерба нанесли эпидемии, он высказал научному сообществу свою точку зрения: наследие этих эпидемий находится в Лондоне, здесь и сейчас. В 1854 году он доказал, что из-за публичного колодца, который называли Насос Широкой Улицы, который кстати был местом собраний для некоторых Носферату, периодически вспыхивают эпидемии, да и к тому же из него доставляли воду и в частные дома.

Сноу был крайне щепетилен касательно своих высказываний, но английское правительство запаниковало. Так поступало множество правительств на континенте: многие европейцы по закону были обязаны сливать отходы в ближайшие водоемы. К несчастью большинство смертных, как и большинство неонатов Носферату, не знают разницы между канализационной системой и водостоками, использующимися для слива канализационной воды. Помните, я говорил, что римляне держали Клоаку Максима обособлено от других водных путей, которые они использовали для бань? Помните вспышки эпидемий, которые случались, когда эти туннеля приходили в негодность? Как часто это бывает, история повторялась.

Последствия были ужасны. Темза превратилась в один огромный общественный туалет, и так как лондонская канализация работала не слишком хорошо, улицы заполняла вонь. Одним летом кто-то даже завесил окна в Парламенте тряпками, чтобы избавится от запаха. Возможно, некоторые Носферату способствовали распространению этого зловония. Так или иначе, мы хотели больше канализаций! В конце концов жители Лондона начали рыть землю, чтобы улучшить свою канализационную систему, и мы… мы следовали за ними, чтобы быть уверенными, что все пройдет правильно. И все благодаря Джону Сноу, который начал публичную панику.

В результате за последние столетие наши лабиринты разрослись больше, чем за предыдущих две тысячи лет, и все благодаря мистеру Сноу. Не смотря на все изменения на поверхности, очистительные системы не сильно менялись начиная со времен Рима и кончая девятнадцатым столетием. Но когда мы начали заполнять города запахами, которые так хорошо знаем, даже князья Камарильи стали принимать нас всерьез.

Современная канализация

Теперь, когда я завладел вашим внимаем, я наконец-то могу еще немного рассказать о моей любимой теме. Не волнуйтесь, я попытаюсь быть краток. Многие из вампиров, которые никогда не были под землей, включая некоторых

членов нашего клана (хммм…) ошибочно думают, что все канализации созданы исключительно для избавления от отходов и нечистот, и что там везде ужасно воняет. На самом деле существует два типа канализаций: домашняя (индустриальная) и водная. Первая создана, чтобы избавляться от потоков нечистот, вторая – от потоков воды.

В некоторых городах эти две системы совмещают, потому что это обходится дешевле, но в больших городах они должны быть разделены, чтобы действовать эффективно. Все эти жидкости можно было бы пропускать через очистительные заводы, однако в этом случае во многих городах будут проблемы, когда начнутся проливные дожди. Во многих городах стараются не совмещать канализацию и очистные системы, созданные для того, чтобы избавлять город от потоков воды после дождя. Это означает, что можно путешествовать под город не по колено в нечистотах.

Разумеется, Носферату не только создают тайные «наблюдательные» конструкции под землей. Они еще выращивают всякую всячину. Если вы задержитесь здесь на ночь или две после этого собрания, я с радостью покажу вам зал с грибами, чтобы вы поняли, чем занимаются местные выводки. Возможно, некоторые из вас слышали о Носферату, которые проводят агрокультурные эксперименты, создавая разнообразные грибы, споры, слизь и прочее. Это не только увлекательно, но и практично. Микроорганизмы и бактерии важны для очищения воды. Это один из важнейших аспектов водоочистительных работ: подобрать комбинацию химических веществ, которая бы очистила жидкости, по которым мы таскаемся ежедневно.

Разумеется, те из нас, кто специализируются на канализации, заметили, что вода начала портиться. Уровень токсичности возрос, я слышал, что Люпины говорят что-то о «порче червя» в канализации, и это заставляет меня беспокоиться. Разумеется, я не специалист в этих вопросах…

Современные Носферату

Александр Руксард, наш академик, вмешиваться:

ЧУДЕСНО! Вы подвели нас к началу современной эпохи. Мы достаточно услышали от нашего товарища о частном жилье и водостоках, но мы не обратили внимания на настоящую историю того времени. Мы часто клевещем на средства массовой информации, потому что они убивают наше искусство рассказывать истории, но я могу сказать, что они способствовали распространению образа нашего клана. До того, как это Собрание историков закончится, мне бы хотелось сказать кое-что о кино, которое чрезвычайно важно в это время. Образ Носферату в мире смертных лучше всего известен благодаря Максу Шреку, актеру, который снялся в немом фильме 1921 года.

Когда Брем Стокер написал «Дракулу» в 1897 году, это произведение романтизировало образ вампира в Европе и Америке. Сперва многие Сородичи были испуганы, что эта повесть угрожает Маскараду, но со временем все вышло с точность до наоборот, эта книга породила ряд заблуждений, которые позволили прятаться вампирам у всех на виду. Когда первые страсти улеглись, многие стали завидовать и даже ревновать, что Цимисхи так быстро обелили свою историю. В результате появилось множество подражателей, особенно когда появилось кино.

В начале двадцатых годов немецкий режиссер Фридрих Вильгельм Мурнау решил снять первый фильм по мотивам произведения Стокера. Сюжет крайне отдаленно напоминал повесть, однако этого хватило, чтобы наследники Стокера испугались. Они обратились в суд. Когда фильм вышел, его название изменили. Образ Дракулы был заменен на вампира, чей внешний вид показался крайне знакомым многим Сородичам Камарильи. Актер по имени Макс Шрек уловил саму суть самого непопулярного из семи кланов, и после того, как фильм вышел и получил новое название, имя Носферату стало столь же известно, как и Дракула.

Плохо выбранная история

Александр Руксард продолжает:

До того, как мы оставим в покое девятнадцатый век, мне бы хотелось вкратце еще кое о чем рассказать. В частности, вспомним Гражданскую войну в Америки или «Войну между штатами», как охарактеризовал ее один мой коллега. Существуют истории о нескольких выводках Носферату, которые обитали на Юге во времена Гражданской войны. Некоторые члены клана высказывали откровенное одобрение насчет растущего презрения к рабству в человеческом обществе. Они так же высказывали презрение ко многим южным Сородичам, чьи гули были рабами. С этими гулями обращались немногим лучше, чем с животными, и многие человечные Сородичи негодовали по поводу такого положения дел.

Некоторые вампиры стали помогать «подполью», которое хотело освободить рабов на Юге. Некоторые Крысы работали совместно, чтобы тайно вывозить несчастных гулей и человеческих рабов из владений деградировавших южных Сородичей. Некоторые из спасенных людей были идеальными кандидатами для Становления. Начиная с этого времени количество рабов, которые стали Сородичами, возросло. Гулям давали Становление, беглые и освобожденные рабы привносили новые культуры в наш клан.

Из другого конца помещения раздается странный рычащий звук, который эхом разносится по всему залу…

Один из самых больших выводков двинулся не на Север, а к Луизианским болотам и создал культ в Дельте Миссисипи. Я вкратце расскажу о самом знаменитом Сородиче из них, Звероподобном Носферату по прозвищу «Человек-аллигатор». Наверняка вы слышали о нем. Он века скрывался в заболоченной местности, собирая вокруг себя аллигаторов невероятных размеров и силы. Возможно, кто-то сочтет, что это всего лишь легенда, но он по-прежнему спит под мутными водами и его союзники-рептилии служат ему ушами и глазами. Здесь мы можем проследить кое-что общее с историей о «маниту», которую рассказал нам наш коллега из шабаша, не так ли?

И да, если я говорю о девятнадцатом столетии, нельзя не упомянуть Африку в целом! Вернемся в Викторианскую

эпоху, когда английские исследователи, ученые и этнологи изучали этот континент. Путешественники возвращались из экспедиций и рассказывали истории о племенах, которые поклонялись Носферату, примитивных дикарях, которые с радостью преподносили свою кровь в дар, чтобы насытить этих демонов. Они действовали скрытно и были для этих дикарей как боги.

Разумеется, когда европейцы начали осваивать «темный континент», эти монстры ушли вглубь неисследованных земель и забрали с собой своих последователей. Легенда гласит, что старейший из них живет в обширных подземных пещерах, окруженный богатствами, которые преподнесли ему его потомки-вампиры… Этот Старец копит богатства как легендарный Соломон… и если мы вспомним легенды о «Копях царя Соломона»…

Африканский Носферату кричит в ярости:

ХВАТИТ! Я слышал, как вы бормочите об истории «нашего рода», но на вашем собрании вы забыли упомянуть о ПОЛОВИНЕ ПЛАНЕТЫ! Я достаточно наслушался дерьма этой ночью – гостеприимство в этой выгребной яме так себе, но у меня больше нет сил слушать эту ерунду. Старый и Новый Свет? Вы ничего не знаете об Африке[3]. Я объясню. Да, теперь, когда вы меня видите, вы можете заметить, что я не такой бледный, как вы. Поздравляю, на ваше маленькое Собрание пробрался цветной Носферату. Единственное, что вы можете сделать после всех этих грубостей, это послушать, как я буду рассказывать о настоящей истории Носферату…

Предвзятость Камарильи

Начало Камарилье было положено в европейском обществе и по многим причинам она всегда была европейской организацией. Слушая многие старые истории сородичей можно заметить, что многие из них касаются лишь «Старого и Нового Света». Сородичи лишь начинают понимать (особенно после встречи с квай-джин на Дальнем

Востоке), что вампиры обитают по всему миру, а не только в тех его частях, которые они считают «цивилизованными».

История всегда отражает предвзятость тех, кто ее пишет, и Камарильи это так же касается в полной мере. Во всех этих историях «нецивилизованные» территории даже не существовали, пока европейские исследователи не нанесли их на карту. Европейские Сородичи и Каиниты всегда следовали за ними и несли с собой свои традиции. Для многих было большим удивлением, что в местах, в которые как они якобы прибыли первыми уже жили другие вампиры. Камарилья до сих пор не любит признавать, что вампиры могут создавать свои цивилизации, не следуя традициям европейских Сородичей.

У вампиров-отшельников было нечто общее с этими империями. У европейских Сородичей, которые отвергали традиции своих старейшин, была серьезна мотивация для того, чтобы покинуть известный мир и отправиться исследовать неизведанное. Чаще всего такими путешественниками становились Носферату и Гангрелы. Дикари известны тем, что склонны путешествовать подальше от безопасных доменов, а Носферату часто сбегают от неприятностей в «забытые» уголки мира. Основатель клана охотился на величайших чудищ в мире, а его потомки используют Анимализм и Затемнение, чтобы исследовать места, куда другие Каиниты боятся ступить. В то время как Старцы стремились в Рим,

Грецию или даже в Карфаген, потомки Носферату старались держаться подальше от «Западной цивилизации» просто из соображений выживания. В результате появились скрытые колонии, выводки и империи, в том числе (как мы узнаем из дальнейшего повествования) и в глубинах Африки.

Королевства Носферату в Африке

Вы проделали чудесную работу переписывая историю, но так как большинство из вас раболепствуют перед повелителями Камарильи, я не думаю, что вы видели что-либо дальше Европы и Северной Америки. Древние вампиры не питались только в ваших городах, они давали Становление своим детям по всему миру. Возможно, другие вампиры чувствовали себя в безопасности в выгребных ямах вроде Рима, Греции или Карфагена, но Носферату, которые обитали в этих империях, заслуживали большего – они заслуживали того, чтобы подняться на вершину пищевой цепи. Не все из нас были рады обитать в Клоаке Максима. В других частях мира, которые забраковали остальные вампиры, у нас было гораздо больше возможностей. Носферату процветали в забытых и заброшенных частях мира. В древнем Риме вы ежились в канализации, а мы были королями в Африке.

Мы были дуаламанса, Тайными Королями. Мы никогда не правили человеческой расой, мы просто помогали тем, кто правил. Пока империи процветали, пока торговые пути, по которым доставляли рабов, соль, слоновую кость и золото проходили от племени к племени, наше смертные стада оставались здоровы. Дуала, вампиры, бродили по просторам Африки, и защищали караваны, торговцев и стада. Гангрелы путешествовали вместе с нами, как и члены других кланов, проникших в эту часть мира. Так как немногие вампиры знали тайные пути через Сахару, мы были изолированы от ваших Традиций, наставлений и культуры с начала времен. Когда ваши европейские

исследователи проникли в сердце Африки, дуаламанса уже были здесь в течение тысячелетий, создавая собственные королевства.

История Камарильи – это история Запада, а не моих африканских предков. Далеко на севере вы прятались в королевствах под землей, но нам не было нужды прятаться. Носферату открыто ходили среди людей, свободные от высокомерия других кланов. Вы говорили об одной африканской империи, в древнем Египте, но большинство из вас даже не слышало о других королевствах, которые мы стерегли в ночи. Я расскажу о богатой империи Гхана и уже разрушенных акрополях Мванамутапа. Наши империи носили множество названий: Канем-Борну, Мали, Сонгай Гао, Могадишо и Момбаса. Среди нас были Носферату, которые сбежали из мира европейских Каинитов, изгои, которые бежали от безумия ваших князей, примогенов, прискусов и архиепископов. Дуаламанса носили множество титулов во многих империях – кая магхан, гхана, маис, чирома, галадина, но какой бы титул мы ни носили, мы помогали создавать обширные империи Носферату в Африке.

Ранние цивилизации

Начало моей истории покажется вам знакомым, если сравнивать с тем, что рассказал другой рассказчик-отшельник. Все началось не с райского сада, не было ни Адама, ни Евы, ни Каина, ни Авеля. Смертные, которыми мы питаемся сегодня – результат миллионов лет эволюции. Если современные теории верны, первые стада людей жили в Африке. Рассказывайте какие хотите легенды – в Южной Африке найдены доказательства существования австралопитека, старейшего хоминида, который жил восемь миллионов лет назад. Первые хомо сапиенс появились в Африке в период от 500 до 300 тысяч лет до нашей эры. На континенте жили различные расы, человеческие стада, которые только и ждали того, чтобы появился кто-то, кто станет охотиться на них. Как говорят в моем выводке, если Каин был первым вампиром, то, скорее всего, он был черным.

Когда смертные описывают историю Африки, они выставляют ее как хаотическую и нецивилизованную, в основном из-за того, что не понимают местные культуру и историю. Например, в конце девятнадцатого века у историков была мания писать о древнем Египте, но они описывали его так, как будто он вообще не был частью Африки!

Впрочем, это не удивительно. Вам знакома «Хамитская гипотеза»? В 1929 году американский исследователь провозгласил, что все достижения африканской цивилизации были привнесены захватчиками с севера. Согласно этой гипотезе, вся африканская история представляла из себя дикость и хаос, который пытались упорядочить ранние европейские расы, которых называли хамиты, когда привносили свои идеи. Разумеется, их идеи отвергали. Это предвзятость из-за расы и цвета кожи кажется мне особенно глупой теперь, когда моя внешность искажена проклятием Носферату. Не кажется ли вам, что это похоже на заявления многих Сородичей, что без них человеческая цивилизация не смогла бы прогрессировать?

Восставшие из Нила

Вы сделали попытку упомянуть египтян. Десять тысяч лет назад существовали земли возле Нила, которые позже станут Египтом, и их окружали болота и озера. Ходят слухи, что один из Старцев Носферату устроил себе убежище глубоко под водой, окружив себя преданными гулями-рептилиями. Он верил, что таким образом сможет спастись от преследований Никтуку, пока не заметил в своем полусонном состоянии, что водоем мельчает, и его тело становится ближе к лучам солнца! Древний испугался, когда увидел, что его подводное королевство мельчает с каждым днем, но когда человеческие фермеры начали культивировать землю вокруг его реки, он очнулся ото сна и создал выводки Носферату, которые могли бы защитить его. Эти земли стали его доменом, и его дети стали питаться кровью земледельцев.

История, которую рассказал ваш рассказчик, во многом верна – неплохая работа для того, кто воспевает водопроводы! Так же вы знаете о вампирах, одни из

которых служили Сету, а другие Осирису, и о войне, которую они начали между своими смертными сторонниками. Хорошая история, даже если это и неправда. Так же существуют легенды о Носферату, которые охотились и питались по ночам во владениях этих фараонов, и возвращались в воды Нила до восхода солнца. Египетские Носферату продавали секреты обеим сторонам, как Сеттитам, так и Детям Осириса. Они поступали так, потому что их прародитель хотел победить обе воюющие стороны и захватить власть в их доменах.

Разумеется, существовали цивилизации и вне Египта. На юге мы были намного сильнее. В Дафуре, Куше и других землях Абиссинии мы охраняли и наставляли вождей и старейшин африканских племен. Вы называете это «культами», но мы относились к этому как к своим святым обязанностям. Оставаясь невидимыми благодаря силе Крови, мы играли роль чего-то среднего между предком, старейшиной и духом-хранителем. «Тайные короли» этих племен следили за тем, чтобы эта традиция поддерживалась, и мы были уверены, что рассказчики, которые рассказывают эти легенды своим людям, хорошо запомнят их.

Вот часть истоков искусства рассказывать истории Носферату: мы не коротали свое время в канализации, а старались сохранить наше наследие. Я знаю, что в нас течет та же Кровь, что и в Носферату Камарильи и Шабаша и мы так же знаем о важности устных традиций. Хранители знаний рассказывали истории о своих предках, которых они никогда не видели, в то время как далеко на юге, в болотах земли Судд, наши выводки собирались возле старейшин, обмениваясь историями и кровью, чтобы сохранить их для последующих поколений.

Объединение и падение

Вы хорошо знаете историю смертных: Египетская империя разделилась на два государства, одно из которых находилось возле Нила, а второе возле его Дельты. Затем, за 3200 лет до нашей эры, один правитель объединил обе империи, надев корону, на который были совмещены кобра Нижнего Египта и стервятник Верхнего Египта. Мы же

тысячелетиями сохраняли наше наследие, укрепляли традиции Носферату. Мы создали такие традиции, как уважение перед мудростью старейшин, необходимость работать вместе и посылать своих представителей к другим выводкам.

Когда египетские торговцы стали продвигаться на юг, Каиниты Африки поняли, что смогут извлечь выгоду из их деятельности. Братья Гангрелы первыми поняли, как можно питаться людьми, которые путешествовали по торговым путям, так как они могли спать в земле весь день, и для них не имело значения, сколько путешествовал караван. Носферату было тяжелее во время подобных путешествий, но так как они были охотниками, они бесстрашно охотились в ночи. Вы можете заметить, что многие торговые пути пролегают возле рек и других водоемов – поэтому мы могли выплывать из своих убежищ по ночам и охотится на этих путях. В более отдаленных регионах носильщики-гули, люди или животные, перетаскивали наши спящие тела днем, а мы питались ими по ночам. Таким образом, мы посещали даже тех Носферату, которые жили далеко от Египта, одиноких чудовищ, которые предпочитали держаться подальше от городов людей, но желали слушать новости и истории от других выводков.

Когда эти выводки мигрировали, они охотились в подземных пещерах, где они могли перемещаться и собираться в своем истинном виде. Легенды говорят, что Древние нашего клана могли управлять самой землей, создавая обширные пещеры для своих потомков. Кто мы такие, чтобы не верить в это, если мы даже не знаем, как выглядела земля до этих сдвигов? Несколько необычных легенд рассказывают о Песне в Темноте, способности, которая позволяла управлять гигантскими подземными существами, более древними, чем наш род, которые создавали для нас обширные убежища под землей.

К несчастью, даже если мы владели такими могущественными оккультными силами, мы не могли путешествовать так же свободно, как и Гангрелы, поэтому многие из нас не рисковали покидать свои королевства. С течением времен одна преграда ограничила наши

путешествия на север Африки больше, чем чтобы то ни было: огромная Сахара. Занимая одну пятую континента, она изолировала нас от общества европейских вампиров, и это было как нашим преимуществом, так и недостатком.

Вентру могут тосковать по славе Рима, Бруха могут сетовать о падении Карфагена, но старые Носферату Африки повторяют легенды о древнем Египте. Как тайные короли мы помогали править фараонам. Некоторые старейшины говорят, что мы даже помогали строить пирамиды для них. Мне это кажется невероятным, но Носферату дал нам силу Крови, и поэтому мы можем строить. Мне говорили, что когда в седьмом веке до нашей эры фараон Хеопс решил построить свою Великую Пирамиду, гули Носферату были готовы предоставить свою помощь. Опять-таки, мне эти истории кажутся не слишком правдоподобными, но это вполне могло вдохновить наших детей на изучение подземного строительства и Дисциплины Могущество. Если Древние помогали осуществить строительство одного из величайших чудес Западного мира, почему мы не могли последовать их примеру? У нас не было князей или гарпий, чтобы устыдить нас. Мы были ужасны, но с нашим проклятьем пришла и ужасная сила, которую дарует наша Кровь.

Падение империй началось из-за ассирийцев, которые пришли с востока и из-за кушитов, которые пришли с юга. Я думаю, что Старцы, которые спали в болотах земли Судд, устроили все это, хотя это и не наш стиль взаимодействия со смертными. Египетские солдаты проигрывали битвы, потому что ассирийское железо было лучше египетской бронзы; легендарных «четырех теневых правителей Таниса» наши Хранители знаний считают тайной причиной падения династии фараонов; кушиты, за которыми мы наблюдали, воспользовались всем этим. В течение двух столетий кушитская и египетская культура смешивались, и эпохе фараонов пришел конец. Но не влиянию Носферату над королевства Африки.

Карфаген

К северу от Судана, за Сахарой, смертные Северной Африки творили великие дела. Историки Камарильи и

Шабаша говорят о Карфагене лишь как о завоеванном царстве. На поверхности Вентру снова и снова повторяют, как Рим победил обширную империю в Пунических войнах. Я думаю, что старейшин Бруха приводит в ярость не столько само падение Карфагена (зачем неонатам беспокоится о том, что случилось в середине второго века до нашей эры?), сколько то злорадство, которое продолжалось тысячелетиями после этого события.

Финикийцы из Тира основали Карфаген на северном берегу Африки в 814 году до нашей эры. Расположенный в центре Тунисского пролива, на треугольном полуострове, он был идеально приспособлен для морской торговли. Хорошо защищенный и легко обороняемый, особенно со стороны цитадели Бурса, он принимал величайшие флота мира. Для Носферату он был не слишком подходящем убежищем. Так как в городе было не слишком много мест, где можно было спрятаться, выводки снова устроили свои убежища в воде, в океане, который окружал Карфаген, и выходили по ночам из его темных вод, чтобы невидимыми охотится на улицах города.

Вентру влияли на величайшие торговые империи мира, но они не были единственным кланом, который понимал, как копить богатства. Карфагенские Бруха создали империю, которая доминировала в Средиземноморье. В середине третьего столетия до нашей эры Карфаген начал бороться с Римом за морскую торговлю. В результате начались Пунические войны, которые с середины третьего до середины второго столетия до нашей эры. В 146 году до нашей эры город был разграблен и полностью сожжен. После этого Римская Империя запретила людям селиться на этом месте.

Камарилья любит повторять, какая это было трагедия для Бруха Северной Африки, но и Носферату, которые смотрели на все это из воды, было не легче. К счастью, через 25 лет Римский Сенат решил создать колонию на месте Карфагена. Бруха вскипели от злости, но Носферату Северной Африки не имели возражений. Обитая в воде, они скоро начали пользоваться преимуществами Римской цивилизации, которые упомянул ваш водопроводчик: водостоки, публичные бани и даже акведуки, которые

использовались для Собраний. Первую колонию забросили, но позже, в 29 году Юлий Цезарь послал туда группу безземельных поселенцев. В 26 году до нашей эры император Август послал туда правительство, которое должно было бы наблюдать за колониями в Африке.

Римские Каиниты вскоре обнаружили, какими хорошими советчиками могли быть Носферату Северной Африки в делах, которые касались расширения империи. Мы хотели расширить возможности для торговли, чтобы поддержать наши королевства в Африке, и в течение следующих семи веков мы осуществляли это с помощью римских Сородичей. Разумеется, со временем в городе менялись правители – вандалы, византийцы и даже арабы, но мы всегда любим повторять одну пословицу: князья на поверхности меняются, повелители подземелий остаются.

Свобода

Падение Римской Империи было большим бедствием для европейских Каинитов, но для тех, кто жил к югу от Сахары это имело мало значения. В Европе образовалась феодальная система князей и доменов в попытке сохранить цивилизацию и началась Долгая Ночь, но в Африке никто не проникся этой идеей. Бруха могут сколько угодно сожалеть о Карфагене, но так или иначе, многие из них были настолько тупы, что остались в Европе на века.

Извините меня, но такими были и многие европейские Носферату того времени. Как и смертные средневековой Европы, Носферату цеплялись за идеи Римской Империи. Так как их сиры восторженно рассказывали о римской Клоаке Максима, они верили, что Носферату оставаться в скрытых местах города, питаться бедными и голодными. Носферату Африки никогда до такого не опускались. Вместо того чтобы прятаться, как европейские Каиниты, мы создали королевства, которые были скрыты от европейцев.

Культура Носферату всегда отличалась от вероломства других кланов. В отличие от культуры других Каинитов, разбросанных по земле, наша базировалась на взаимном уважении к старейшинам, важности устных традиций и

уквангеле, нашем варианте гостеприимства и щедрости. Я вижу, что многие из этих традиций соблюдаются и этой ночью, на этом Собрании, но все это делается украдкой или тайно. У нас же не было европейских Вентру или Тореадоров, которые учили бы нас, что мы должны прятаться. Африканские Носферату ценили не только свою свободу, но и свободу смертных. Мы были частью империй, но никогда не хотели руководить ими, мы просто способствовали их расширению, чтобы обеспечить себе пропитание. В отличие от деятелей Камарильи мы никогда не заявляли, что влияли на историю человечества – мы крались в тенях человеческой истории, помогали правителям и торговцам, и поэтому наши стада процветали.

Пока Европа разлагалась, торговля ширилась по всей Африке, привнося свежую кровь в темное сердце континента. Мусульманский торговцы посылали свои торговые корабли из своих поселений в Индии, Цейлоне и Малайзии к восточному берегу Африки, который был так же далек, как и Китай. Знания о торговых путях были важны для посланцев Носферату, которые разносили новости от выводка к выводку. Ночью вампиры невидимыми крались по торговым судам, а днем спали в глуби трюмов. Китай оставался опасным и таинственным для нас, так как отшельники Носферату избегали даже нашей компании, однако существовал шанс проникнуть дальше доменов европейцев.

Торговцы берберов так же перебирались через океаны песка, привозя товары на юг Сахары и вглубь континента. Так как Гангрелы были намного больше приспособлены для путешествий с этими караванами (которые обычно путешествовали ночью), мы принимали их в своих доменах и с радостью выслушивали истории, которые они приносили с собой. Оазисы и колодцы были жизненно необходимы для этих торговых путей, а в глуби них спали бессмертные, которые вставали по ночам, чтобы питаться проходящими торговцами.

Разумеется, короли Носферату чувствовали себя в безопасности там, где было много смертных, и поэтому в Африке было множество процветающих королевств, где

можно было питаться. Они процветали благодаря торговле: имя, которым чаще всего называют королей Носферату Африки, дуаламанса - это термин, использовавшийся для обозначения мусульманских торговцев. Мы торговали товарами, вы торгуете информацией, так что мы не такие уж и разные. Африканские Гангрелы чувствовали себя как дома на торговых путях, но в городах мы были сильнейшим кланом.

В то время как европейские Носферату в Средние Века питались нищими и отверженными, Африканские Носферату крались по улицам величайших городов мира. Об их богатстве и великолепии ходят легенды. В Восточной Африке королевство Килва было описано мусульманскими исследователями как одно из самых красивых и благоустроенных в мире, и что оно превосходило даже великие города Индии и Китая. Тимбукту в Средневековье было известно как место познаний, где торговцы зарабатывали на продаже книг как ни на одном другом товаре. Пока европейские Каиниты рассматривали весь континент как землю, где царит хаос и отсутствует цивилизация, посланцы Носферату распространяли истории о городах, которые оставались скрытыми от Запада. Выводки питались смертными Гао, Билмы, Аксум, Донголы, Сичилмасы, Катанги, Кхами, Куквы и бесчисленного количества других городов, о которых европейские Каиниты ничего не знали… и не знают до сих пор. Как есть сегодня, так было и тогда: Носферату преуспевали там, где оставались невидимыми. Это была эпоха наших империй.

Африканские империи

Человеческая цивилизация Африки процветала там, где были развиты торговые пути. Первой большой империей была Гхана, которая процветала с четвертого по одиннадцатый век. Из ее столицы, Кумби Салех, мы наблюдали за караванами, которые перевозили через Сахару золото, соль и рабов. Король Гханы был известен своей щедростью, он устраивал для приезжих праздники с таким размахом, которого те прежде никогда не видели. Клан Носферату научился использовать подобную щедрость в свою пользу, они приветствовали тех, кто

проделывал огромные расстояния, чтобы рассказать свои истории и насладиться нашим гостеприимством.

Да, я упомянул торговлю рабами. Хотя многие человеческие историки не любят упоминать об этом, рабство практиковалось в Африке задолго до вашей Гражданской войны в Америке. Некоторых историков это может привести в ярость, но я-то знаю, что рабство было приемлемо во многих больших империях. Это было необходимо для того, чтобы африканские вампиры смогли поддерживать странствующих дуала. Носферату, которые питались этими стадами, ничего не имели против. Кто-то может превратить это в еще одну ужасную интерпретацию африканской истории, но это было в порядке вещей.

До наступления девятнадцатого столетия примерно 10 миллионов человеческих душ отбыли из Африки, и с ними отбыли любопытные Носферату, которые хотели увидеть европейские домены. И все, что они нашли – это клан, который скрывался от остальных и прятался в канализациях, пещерах и водостоках. Они нашли систему князей и примогенов, которые правили их братьями и сестрами. Многие из этих посланцев решили вернуться обратно в королевства Африки. Разумеется, некоторые из них рассказывали жуткие истории об опасностях «темного континента» лишь для того, чтобы у других европейских Каинитов не было желания узнать, каким убежищем он являлся для нас.

Вампиры Камарильи могут часами говорить о Франции, Англии и Германии, но империя Канем-Борну стала забытой частью истории. Возможно, потому что два клана, которые были здесь сильнейшими, Носферату и Гангрелы, не имели большого влияния в обществе вампиров, эти легенды затерялись среди других историй. Однако величайший из императоров Канем-Борну, Маи Идрис Алума, правил большей территорией, чем королева Англии Елизавета, наблюдал за пастбищами от Дарфура до Хаусаланда, посылал гонцов в Триполи и Каир и торговал с султаном Оттоманской империи. Но европейцы до сих пор ничего не знают об этой империи, она для них как исторический шифр.

Камарилья набирала силу среди христианских народностей, но ее влияние никогда не простиралось дальше Среднего Востока или юга Сахары. Ассамиты-мусульмане демонизировались как угроза для стабильного общества, и поэтому мусульманская Африка редко упоминается в истории нашего клана. Однако две великих империи, где обитали наши выводки, Империя Мали и Сонгай Гао процветали благодаря силе Ислама. Общая африканская религия позволяла объединить очень разные культуры, усиливала торговые связи и культурный обмен. Так как сейчас в Камарилье немного вампиров-мусульман, многие из Носферату стали мучениками из-за своей веры в этой секте. Даже ваша самая старая легенда, о Проклятии Каина, мало значила для них.

Я не собираюсь рассказывать все истории о нашей прошедшей славе, но я еще приведу в качестве примера Империю Мванамутапа, которая просуществовала тысячу лет без эксплуатации Камарильи. До сих пор африканские Носферату крадутся в руинах Великого Зимбабве. Мы сделали все это не заставляя князей склоняться перед нами, не использую свое влияние для роста городов и не влияя на разум правителей, заставляя их исполнять наши прихоти. Мы делали это бесшумно крадучись в тенях, употребляя крови лишь столько, сколько необходимо для выживания и с радостью торговали информацией с вампирами, которые прибывали с иностранными караванами.

Падение империй

Многое из африканской истории не известно Носферату Камарильи. Для вас, европейцев, Соглашение Шипов в Сильчестере, Англия, было поворотной точкой в вашей истории, но для дуаламанса Африки, чужаки клана Носферату, как может некоторым показаться, услышали о создании Камарильи намного позже. Даже у европейских вампиров были проблемы с тем, чтобы проделать долгое путешествие в деревню Шипы, поэтому не было даже шанса, что кто-то из наших королевств посетит его. У нас не было инквизиции, которая вынудила бы нас вступить в ваше общество, во многих африканских культурах питали

уважение к магии и сверхъестественным существам, и поэтому у людей не было особых причин боятся нас.

Когда первые европейские торговцы впервые прибыли в Африку, вампиры Камарильи быстро последовали за ними. Португальцы прибыли в пятнадцатом столетии и уничтожили империи Могадишо и Момбаса из-за своих поисков золота и слоновой кости. А вместе с ними прибыли испанские Вентру, Ласомбра, Носферату Камарильи и другие «Сородичи», а затем они попросили представить их князьям наших доменов и примогенам наших городов. Это часть нашей истории вы вообще не упоминаете. Европейские Сородичи были шокированы, когда увидели, как мы осуществляем наши отношения. У африканских Носферату и других Каинитов Африки не было подобных традиций, и когда вы поняли, что у нас не было лидерства в обществе вампиров как у вас, это было началом конца.

Датчане прибыли в семнадцатом веке, в 1652 году, и в результате столкновений мы узнали о европейской Камарилье. Так же как смертные с белой кожей хотели завоевать и эксплуатировать своих темнокожих братьев, так же и наши «друзья» Сородичи, которые прибыли к нам, хотели править нами и научить нас своим Традициям. Они не могли поверить, что африканские Носферату могли существовать так долго без системы, принятой в их цивилизации. Они были удивлены, что существовали Гангрелы, которые не знали (или же их просто это не заботило) наизусть свою родословную. С ростом европейских поселений пришла Камарилья, готовая «принять» нас.

Но мы не хотели быть такими, как европейские Носферату. Мы не хотели обитать в канализациях, скрываться в реках нечистот, питаться бедными и больными, пугать «цивилизованные» кланы своей ужасной внешностью. Мы желали оставаться скрытыми, но Камарилья начала делить территории Африки на домены. Тремеры избрали понтифика, который никогда не видел континента, чтобы наблюдать за африканскими капеллами, которые еще даже не были созданы. Сородичи начали говорить о развитии индустрии и торговли, способствовали развитию работорговли и начали расширять территорию

Камарильи, впиваясь клыками в отшельников, которые не хотели подчиняться.

Мы бежали вглубь «темного сердца» Африки», но затем вы провозгласили, что хотите спасти нас же от нас самих. В девятнадцатом столетии Европа послала своих исследователей, чтобы «открыть» чудеса нашего мира. Странно, что факт того, что там уже жили люди, не уменьшал важность их открытий, в своих поисках они открыли Лунные Горы, Водопад Виктории и исток Нила. Так же, как христианские миссионеры пытались «спасти» мусульман и цивилизовать язычников, вампиры Камарильи желали научить нас истинным историям о Каине и Патриархах и спасти нас от каинитских ересей.

Европейцы набирали силу при поддержке вашей Камарильи, и затем они стали предъявлять требования на наши земли, королевства, на наш континент. В 1884 году они предъявили требования на всю территорию на карте. В 1920 году каждая квадратная миля Либерия, Эфиопии и некоторые участки южной Африки были под «колониальной протекцией». Страны, которые они захватили, затратили десятилетия, чтобы стать независимыми. Но было уже слишком поздно. В городах уже были князья, которые наблюдали за нашими землями. Ваша история стала нашей историей, и империи Мванапутапа, Гханы, Канем-Борну и Сонгай стали мелочью, сносками в истории. Историки девятнадцатого столетия, вроде вашего академика, Александра Руксарда, поспешили превратить историю Африки в варварство и хаос, который существовал до того, как пришли европейцы, до того, как африканские Носферату стали обузой Камарильи.

Вы удивляетесь, почему так много Гангрелов покинули вашу Камарилью? Я не нахожу, что это было таким уж страшным преступлением. Мне достаточно взглянуть на дикую природу на месте акрополей Зимбабве и вспомнить былую славу, на восходящую над моей пещерой луну в Мванапутапа, на текущие воды Конго, которые омывали меня, когда я спал, и скрывали от солнца. Когда-то Носферату делили все эти земли с Гангрелами и другими отшельниками Африки. Теперь же домены, один из

которых гостеприимно принял меня, скрыты в темноте и омываются реками нечистот.

Теперь я вижу, во что вынужден был вступить, во что все Носферату были вынуждены вступить. Кучка старейшин загнала их в зловонные канализации, и изложила историю так, чтобы в их душах не осталось никакой гордости. Это не тот клан, который я знал. Это не та секта, которую я решил поддержать. Вы начали с вопроса, почему мы все собрались в этом канализационном туннеле этой ночью? Мы собрались тут не потому, что захотели этого сами, а потому, что ваши старейшины заставили нас здесь собраться. Я произносил свою родословную князьям ваших городов, я обещал, что буду следовать вашим Традициям, когда путешествовал время от времени, я даже пытался понять сумасшедшую философию ваших врагов, Шабаша. Сейчас же стыд переполняет меня, и пусть моя история служит напоминанием о том, во что превратился клан Носферату.

Другой континент, другая ужасная история

Бразильский Носферату подводит итог вечернему развлечению:

ЧЕМ БОЛЬШЕ Я ИЗУЧАЮ НОСФЕРАТУ, ТЕМ БОЛЬШЕ Я РАСКРЫВАЮ ТАЙН. Ваши истории об Африке только подтверждают это. Каждый раз, когда я думаю, что открыл истину о нашем клане, один из нас устанавливает связь с Носферату, которые прячутся даже лучше нас самих. Многообразие нашего клана – величайшая из загадок. Среди нас есть те, кто настолько испугался того, во что они превратились, что скрываются от всех, даже от собственного рода. Кто-то из них может сейчас быть среди нас, наблюдая за нами и осуждая то, что мы говорим. Отрезвляюще, не так ли?

Куда бы мы не пошли, мы везде. Как уже сказал наш Звероподобный друг, когда Шабаш впервые прибыл в Северную Америку, то был встревожен тем, что здесь уже были экзотические Носферату, которые скрывались среди

диких зарослей. Как сказал наш анахронист дуаламанса, когда европейская Камарилья пыталась помочь «цивилизовать» Африку, то не принимала в расчет африканских Носферату, которые уже создали собственные цивилизации. Носферату был охотником, и его потомки бродят в ночи, не боясь встретить что-то более ужасное, чем они сами. После Гангрелов мы наверное второй клан, который любит дикую, нетронутую природу.

А что же касается меня – можно я вкратце расскажу свою историю? Я из Бразилии, и я знаю Носферату, которые скрывались от грабительских действий своих братьев и сестер в глубинах хаотического, «нецивилизованного» мира. Как бы это удивительно не звучало, мои предки потеряли свои домены из-за Сородичей и Каинитов с другой стороны планеты. Камарилья помнит год, когда была создана, я же помню 1494 год и Договор Тордесиллас. Португальские и испанские дипломаты собрались, чтобы выпить прекрасного вина, похвастаться кружевами на своих воротниках и обсудить будущее Южной Америки. Послы обоих стран начертили линию на грубой карте (примерно на 50 градусе западной долготы), и решили, что Португалии достанется восточная часть континента, а Испания заберет оставшееся.

Когда Камарилья и Шабаш услышали эти новости, они тоже решили разделить храбрый Новый Свет между собой. Разумеется, между Камарильей и Каинитами Шабаша не было цивилизованного общения, но они разработали похожий план. Несколько богатых князей из Португалии инвестировали поселения на северном берегу, в то время как испанский Шабаш использовал свое влияние, чтобы получить сведенья о последних открытиях от своих смертных стад. После того, как европейские исследователи основали свои поселения в неправильно названном «Новом Свете», за ними последовали амбициозные неонаты, которые помогли выращивать стада смертных для последующих поколений Каинитов.

История смертных развивалась прямо по тому сценарию, о котором я рассказал. В 1498 году европейцы впервые проникли вглубь Южной Америки. Во время своего

третьего путешествия на Запад Христофор Колумб высадился около горы рядом с рекой Ориноко. Год спустя, Алонсо де Оджедо, испанский лейтенант, который работал навигатором у Америго Веспуччи и Бог его знает у какого еще секретного покровителя высадился на северном побережье. Европейские Сородичи ничего не знали о Гангрелах и Носферату, которые скрывались здесь, они избрали князей и старейшин, чтобы разделить на домены континент, который они никогда не видели. Многие из тех, кто начал опасное путешествие через Атлантику, получили свои титулы задолго до того, как их нога ступила в их новые домены.

На конце карты исследователи писали: «Здесь должны быть чудовища». И будьте уверенны, когда вновь прибывшие неонаты стали питаться смертными поселенцами, Носферату были среди них, наблюдая и выжидая. И как и в других частях света, прибыло еще больше европейских исследователей и торговцев – Франсиско Писарро в 1509 году, Джиминес де Куесадп в 1538 году и так далее – и европейские вампиры, жаждавшие провозгласить новые домены, прибывали вместе с ними. В конце шестнадцатого столетия европейцы начали основывать города, и богатые вампиры использовали свое влияние, чтобы проследить за ними.

Интерес захватчиков возрос после открытия залежей золота и серебра глубоко под землей. Этот интерес не ослаб, когда выяснилось, что далекие родственники нашего клана так же копаются там. Никто не тревожил Носферату Южной Америки, пока люди, которых подтолкнули к этому смертные или незримые повелители, не начали прорываться вглубь земли ради богатств, которые они могли там найти. В это же время коренное население подкосили европейские болезни; тех, кто выжил, часто обращали в рабов.

У нас не было сил, чтобы противостоять Камарилье или Шабашу: мы укрывались в глуби наших доменов, в то время как наши смертные стада превращали в рабов или уничтожали, но все равно в течение столетия наша территория сократилась до туннелей и канализаций под городами Камарильи и Шабаша. Как всегда, наше наследие

осталось в трущобах, канализациях и реках дерьма. Вы сказали, что выбрали эту судьбу, но я ее не выбирал. И это заставляет меня гадать...

Зал Кошмаров закрывается

В конце концов, на земной поверхности должны будут остаться только Имущие, наслаждающиеся в жизни исключительно удовольствиями и красотой, а под землей окажутся все Неимущие - рабочие, приспособившиеся к подземным условиям труда.

Герберт Уэллс, «Машина времени»

По вашим стандартам, мы были отшельниками, неорганизованными вампирами, которые отказались подчиниться европейским захватчикам. Однако я гадаю, что бы случилось, если бы эти изгои были организованны? Тогда они не сделали этого, но что они делают сегодня? Вы говорите, что отшельники приветствуются среди Носферату, но я вижу, что это не так. Носферату были бессильны, когда две ваших секты распространяли свое влияние в Африке, арабских странах, Южной Америке и так называемом Новом Свете. Ваша культура никогда не было нашей культурой, просто с помощью ваших союзников на поверхности вы вынудили нас подчиниться.

Мои коллеги, вы были достаточно проницательны, чтобы заметить, что наш друг-отшельник, который показывал такую ненависть к Книге Нод, исчез из этого помещения. Он трус. Мои друзья, возможно вы были удивлены, когда наш африканский коллега услаждал нас историей об африканских королевствах, которые Носферату когда-то поддерживали... и которые Камарилья уничтожила. Мои враги, вы можете сказать, что я питаю мало уважения к двум сектам, которым вы так религиозно привержены, и вы возможно удивлены, увидев уже третьего отшельника среди вас. Быть может, вы гадаете: сколько же их здесь еще этой ночью?

Внимательно прислушайтесь к звукам из туннелей, которые окружают вас.

Мы прятались по всему миру. Мы прятались, и будем прятаться снова. Вы боитесь Никтуку, но я говорю вам: вы должны бояться нас больше. Или возможно… мы уже начали работать вместе с ними. Прислушайтесь к скрипу перекрытий. Вот! Вы слышите? Возможно, вы подумываете о том, как сбежать? Не беспокойтесь. Не беспокойтесь о зарядах взрывчатки, которые вы установили в туннелях, они уже обезврежены. Не беспокойтесь о том, как бежать, вы окружены.

Наш вечер историй подходит к концу. Я надеюсь, что вы достаточно быстры, и по крайне мере хоть один из вас выживет и запомнит. Легенды нашего клана… все легенды нашего клана… должны жить, и переходить к дитя от сира. Расскажите историю этого убежища и запомните…

Наш последний рассказчик исчез. Скроемся же во тьме и exeunt omnes[4].

---

[1] — Но мы-то знаем, что его звали Абсимиллиард – прим. переводчика. [Наверх]

[2] — Все прочие версии этой легенды говорят, что Абсимиллиард взбунтовал всех остальных Патриархов против Второго Поколения и что он убил Зиллах – прим. переводчика. [Наверх]

[3] — И о России и Восточной Европе тоже… – прим. переводчика. [Наверх]

[4] — все расходимся – прим. переводчика. [Наверх]

Глава 2: Внутри клана Носферату

«Я не человек! Я животное!»

Пингвин, «Бэтман возвращается»

Проведите маленький эксперимент: сходите в лес, находящийся далеко от человеческих поселений и

переверните камень. Если вы далеко от звуков дороги и телефонных линий, украдкой загляните под бревно или, что еще лучше, толкните палкой мертвое животное. Маленькие твари, которых вы там обнаружите, разбегутся в двух направлениях: вверх или вниз. Маленькие надоедливые существа побегут на свет, но по-настоящему ужасные твари просто зароются еще глубже.

Разузнавать правду об обществе Носферату все равно что подымать камень. У других вампиров сложилось крайне искаженное представление о клане. Они видят лишь то, что выползает на поверхность и присутствует на их собраниях и обрядах. Они видят тех, кто подымается из канализации, чтобы красться в тенях ближайшего ночного клуба или приемной князя. Однако Носферату знают, что существует множество омерзительных подробностей, которые никогда не выйдут на поверхность. Чтобы разузнать о них подробнее, мы должны отвернуться от того, на что вы смотрите с таким омерзением и… копнуть чуть глубже.

Позволим другим вампирам играть в людей. Твари Шабаша, Канализационные Крысы Камарильи, эти омерзительные ребята вон в том углу – не имеет значение, как вы их называете, Носферату стараются держаться как можно дальше от человеческой расы. Другие вампиры могут свободно бродить в ночи, притворяясь, что они все еще принадлежат к человеческому обществу, но Носферату удалены от людей как ни один другой клан. И хотя они иногда вынуждены подрожать людям, чтобы выжить, у Носферату нет нужды подрожать человеческой культуре. Вместо этого они создали свою собственную. Как плесень она разрастается по городам мира, и лучше всего она чувствует себя там, где ее не видят.

Носферату существует в двух мирах: наверху и внизу. На поверхности другие вампиры пытаются заманить их в вероломную политику Камарильи или в жестокие состязания Шабаша. Под землей Носферату говорят о себе как о наиболее дружном из всех кланов. Они должны трудиться все вместе, чтобы выжить, по крайне мере так говорится, поэтому многие исполняют свои «обязательства» по отношению к клану или точнее говоря,

по отношению к одному из выводков, который заявляет, что действует на стороне клана.

Такова цена за силу Крови Носферату и за «дар» бессмертия. Быть пойманным в теле чудовища до конца вечности – это лишь начало. Внешний вид – это лишь вершина айсберга, возможно, вы видите лишь самую привлекательную часть сути клана. Вы можете лишь поверхностно взглянуть на клан и гадать, что же скрывается в глубине. Но если вы ходите по-настоящему вжиться в роль одного из этих чудовищ, вы должны отвлечься от их внешности и разобраться, что творится у них внутри. Давайте внимательно рассмотрим их, с хирургической точностью, ежели можно так сказать, и посмотрим, что же мы сможем найти внутри клана Носферату.

Избранники Носферату

Испорченность Носферату начинается задолго до его Становления. Одно из самых ответственных решений, которое делает вампир во время своего бессмертного существования – выбор дитя. Можно спорить насчет того, существуют ли два человека, получивших Становление по одной и той же причине, однако у каждого клана есть несколько общих предпочтений. Избранники, люди, которые идеально подходят для проклятия вампиризма, обычно чем-то похожи на своих сиров: темпераментом, психологией или еще какими-то чертами. В этом случае дитя является зеркалом для своего сира. Для Носферату подобные отражения довольно неприятны.

Для Канализационных Крыс наиболее общей характеристикой среди будущих детей является отчужденность от общества людей. Даже при жизни Избранники Носферату психически, эмоционально или физически искалечены. Одинокие, калеки, аутисты, безнадежные антисоциалы и безумные преступники являются «привлекательными» кандидатами для Становления. Это имеет под собой практическое значение: многие люди не обладают достаточной стойкостью, чтобы пережить трансформацию. Те же, кому это удается, вынуждены сталкиваться с презрением и изоляцией

десятилетиями, если не столетиями. Поэтому люди, которые испытали боль и страдания имеют больше шансов пережить все эти испытания.

Просители Носферату льстят им, однако Канализационные Крысы знают, что повсюду сталкиваются с презрением. Подобных существ избегают даже им подобные. Если смертный избран для того, чтобы провести вечность с лицом, по которому как будто проехал поезд, среди запахов глубин городских канализаций и репутацией, который даже паразит не позавидует, то социальный опыт не является для него первоочередной вещью. Романтически вампиры могут обмануть свои жертвы, позволив им самим «выбрать» Становление, однако Носферату лишены подобной привилегии. Жалость, сострадание, отвращение или ненависть – типичные мотивы для превращения человека в Тварь или Канализационную Крысу.

Иногда сир выбирает не слишком тщательно. Трансформация из человека в чудовище крайне трудна. Муки могут убить жертву, испортить ее душу или же просто свести с ума. Если такое случиться, сир может просто покинуть свое дитя в худшей части города и бежать в другой город, оставив бедного ублюдка страдать. Немногие князья имеют ресурсы, чтобы отлавливать всех «нелегальных» вампиром-птенцов, которые крадутся по городским канализациям. И опять-таки, существуют маленькие ужасные твари, которые никогда не поднимаются на поверхность.

В городах, которые принадлежат Шабашу, ущербным детям может быть дан шанс пережить их Ритуал Создания, однако у сира могут возникнуть более практичные идеи о том, как поступить со своим потомком. Для начала, отверженные дети являются идеальным воинами для крестовых походов: один их ужасный вид уже нарушает Маскарад. Так же отвергнутые Носферату часто используются для развлечений и игр Шабаша – по-настоящему бессердечный сир может весь вечер мучить свое дитя.

Однако существует альтернатива отбору подходящих кандидатов из отбросов человеческого общества. Становление человека, который действительно привлекателен, популярен или богат может стать самым жестоким наказанием, на которое только способен сир. Так или иначе вампиризм является проклятием, и мстительный сир может преподать своему будущему дитя «урок, который оно никогда не забудет». Отказаться обучать подобные жертвы Затемнению может заставить страдать их еще больше. Бесполезные, бессердечные, гордые - все подходят для проклятия Каина. Многие кончают жизнь самоубийством или окончательно сходят с ума, но те, кому удается выжить, могут извлечь выгоды из своего опыта. Жертвы, которые когда-то были красивы, быстро учатся не судить всех по внешнему виду – это один из самых важных уроков, которые должен выучить неонат, когда имеет дело с этим кланом.

Персональный опыт и профессиональные навыки так же являются двумя превосходными причинами, чтобы даровать кому-то Становление. Носферату всегда требуются архитекторы и инженеры, которые помогли бы проектировать городские канализации, компьютерные хакеры, которые могут эффективно и нелегально добывать информацию, или успешные бандиты, преуспевшие в торговли секретами. Некоторые обитатели канализаций выбирают себе детей надеясь создать собственную империю под городом, собираю людей с навыками, которые были бы полезны для их подземных утопий. Выводки Носферату всегда основываются на подобном идеализме.

К несчастью, подобные схемы не всегда работают. Нет никакой гарантии, что любая из жертв, получивших Становление, немедленно начнет следовать целям сира. В теории узы крови и промывание мозгов могут убедить дитя на время предоставить свои навыки сиру, однако оскорбленное дитя обычно становится бунтарем и находит место, которое соответствовало бы его собственным странным желаниям. Из-за своего единства Носферату редко заставляют делать что-либо себе подобных. Их существование ужасно и без подражания вероломству других кланов.

Умный, хитрый и находчивый Носферату может найти свою нишу в любом городе цивилизованного мира. Камарилья и Шабаш с радостью примут вампира, который преуспел в выполнении своих заданий и при этом оставался невидимым. Пока Носферату стараются держаться подальше от дел обеих сект, других не слишком интересует то, что находится у них под землей.

Становление

Становление Носферату – медленный и мучительный процесс, ужасная трансформация из человека в чудовище совершенного иного типа. Другие вампиры могут считать, что если они похожи на людей и обитают среди смертных, то это сохраняет их человечность. Носферату не поддаются подобному самообману. Из всех вампиров Носферату безусловно являются самыми чуждыми людям, и Становление лишь подтверждает это. Пусть Тореадоры и Вентру притворяются, что были благословлены своими сирами на бессмертие, Носферату всегда думали о вампиризме как о проклятии.

Все начинается с Поцелуя, в данном случае – с полного иссушения. После того как из человеческой жертвы выпита вся кровь, одной капли отравленного витэ Носферату достаточно, чтобы заразить все тело. Трансформация обычно занимает около недели или даже больше, если изменения особенно тяжелые. Когда тело переходит на первую стадию не-жизни, внутренние органы сжимаются и вены затвердевают. Любая поглощенная человеческая кровь превращается в густую, желчную жидкость – Проклятие Каина действует намного сильнее любых генетических изменений. Постоянная боль превращает человеческое лицо в вечную гримасу, на которой запечатлена агония. Единственное чувство, которое может переселить все эти муки – всепоглощающая жажда человеческой крови.

С течением времени мертвая кожа загрубевает и растягивается на иссохших мускулах. Старые органы превращаются в сосуды для хранения витэ. На теле появляются различные отметины - от похожих на синяки отметин до трупного окоченения. Волосы выпадают

прядями. Хрящи в носу и ушах сжимаются или раздуваются. В некоторых случаях у дитя могут проявиться некоторые «особые деформации» сира, но это не наследие первородного греха, как предполагают некоторые исследователи, и таким образом, никто не может точно гарантировать, во что превратится дитя Носферату.

Добрый Носферату будет заботиться о своем дитя как о больном пациенте, опекая его и принося ему свежую кровь для питания. Подобная доброта довольно редка. Жестокие Канализационные Крысы записывают изменения на видео, окружают дитя дюжиной отражений его новых ужасных форм, говорят ему о том, почему оно было наказано или просто забывают о нем до его «перерождения». Другие вампиры говорят, что линия, разделяющая Канализационных Крыс Камарильи и Тварей Шабаша довольно тонка, и тому есть свои причины: редко Ритуал Создание Шабаша является более мучительным, чем Становление Носферату.

К концу недели кости жертвы деформируются. Любое совпадение с прежним человеческим обликом исчезает. Появившиеся в результате существо больше не является человеком – оно становится принципиально другим и больше не имеет отношения к смертным. Во время последней стадии трансформации череп так же претерпевает изменения, удлиняясь, увеличиваясь или полностью искажаясь. Многие люди ассоциируют себя со своим лицом, лживое представление о себе – это то, что разрушается последним при этих метаморфозах. Мертвые органы вампира-птенца могут дергаться и трястись в течение недель после приобретения им новой формы, но затем ужас полного изменения наконец-то заканчивается.

Не каждый способен пережить все эти жестокие процессы. Наиболее ужасные изменения происходят не с телом, но с разумом жертвы, так как подобная боль заставляет ее испытать предел своего хрупкого здравомыслия. Слабые разумы становятся даже более чудовищными, чем тела, в которых они обитают. Подобные существа становятся безмозглыми скотами – в Камарилье в обязанности сира входит выследить и уничтожить подобную омерзительную тварь.

Вампиры Шабаша развлекаются, надеясь переделать подобное своенравное дитя, проводя над ним Ритуалы Создания. Наиболее чудовищные существа предпочитают оставаться отшельниками, стараясь держаться подальше от границ как Камарильи, так и Шабаша. Подобные неудачники аморальны и предпочитают вымещать свою ярость на смертных жертвах с особой дикостью: заставить других почувствовать собственные страдания – единственное, что предает смысл их вечному проклятому существованию. В Камарильи представлены наиболее «святые» члены общества Носферату, те, кто живет вечно с осознанием собственных грехов, но в тенях скрываются гораздо более греховные вампиры, которые прячутся от глаз Камарильи и Шабаша.

Тысяча форм плоти

Плоть слаба – лишь воля может сделать сильным. Те, кто не являются членами клана, подвержены клише, что Канализационные Крысы являются «наиболее человечными вампирами, несмотря на свой ужасный облик». На самом деле Носферату Камарильи, которые научились взаимодействовать с другими пятью кланами, просто являются самыми приятными членами своего клана. Они олицетворяют лишь мимолетный намек на вечное проклятие их Патриарха. Не важно, сколько страдал кто-то из Тварей или Канализационных Крыс, скорее всего он видел того, кто страдал больше. В подземных мирах под большими городами достаточно вампиров, которые слишком гротескны или нецивилизованны, чтобы взаимодействовать с миром наверху.

Если Носферату решил поддерживать свою человечность, то это лишь от того, что его совершенно не прельщает альтернатива: неумолимое превращение в абсолютное чудовище. Носферату способны хорошо видеть собственное уродство, как внешнее, так и внутреннее. Осознав то, насколько они в действительности ужасны, многие способны избежать превращения в истинное чудовище. Разумеется, чем глубже путешествуешь в канализации, тем несноснее становится запах. Держитесь

за свой нос. Мы нырнем поглубже и посмотрим, что же мы сможем там найти.

Мученики

Становления заканчивает жизнь жертвы, отторгает ее от друзей и родственников, сильно изменяет ее внешность и что хуже всего, заставляет ее наблюдать за всеми этими процессами. Люди иногда говорят, что мучения полезны для души: если это так, то любой, кто пережил Становление, становится кандидатом в святые. Неонат Носферату, которому удалось не упасть в глубины греховности, должен иметь сильную опору для своей психики – иногда ею является великодушие или вера. Жертвы, которые решили сохранить свою человечность, не взирая на века страданий, часто начинают считать свою судьбу расплатой за грехи, которые они совершили в жизни, и другие Носферату часто называют их Мучениками.

Наблюдая за человечеством из тени. Мученики прекрасно изучили человеческую суть. Чтобы отвлечься от того ужаса, в который они превратились, они занимаются человечностью: человеческими моралью, этикой и слабостями. Наиболее активные ухаживают за слабыми, защищают невинных или наказывают нечестивых. Подобные старания не всегда успешны: не смотря на всю свою праведность в мире людей, Мученик все еще остается чудовищем. Не имеет значение, насколько он заботлив, он все еще может соскользнуть вниз и его душа может стать жертвой Зверя, который обитает внутри него. Он даже может закончить тем, что начнет мучить или питаться теми людьми, которых хотел защитить.

Мучеников нелегко обмануть внешним видом: так или иначе, в человеческом обществе самые привлекательные смертные могут оказаться самыми упадочными и развращенными. Мученики Носферату хорошо разбираются в чужих моральных недостатках и находят их, несмотря ни на какое ханжество. Советник, выжидающий рядом с двором князя, крестоносец, провозглашающий крестовый поход Шабаша, Ноддист, рассказывающий слухи о Голконде – все эти существа дают рациональное

объяснение своим действиям, провозглашая, что они мученики своего дела.

Неонат Носферату подобного типа может быть привержен идеи самых революционных изменений в обществе вампиром, поэтому другие могут считать его нездоровым, вонючим дурачком или надоедливой занозой. Жестокие или звероподобные Носферату отправят его туда, откуда он пришел. Однако если Мученик остается привержен своей вере, он способен получить уважение среди членов любого клана. Многие уважаемые Носферату в истории вампиров были мучениками: их истории рассказывают о веках великодушия, жертвенности и, как бы иронично это не звучало, человечности.

Клеопатры

Красота видна лишь на поверхности, а уродство проникает гораздо глубже. Многие Носферату стремятся сохранить свою человечность, однако не все преуспевают. Проклятие часто вызывает неудержимую ярость ко всему красивому. Это негодование особенно сильно в Носферату, которым приходится иметь дело с Тореадорами иЦимисхи, которые используют силу Крови, чтобы получить неземную красоту. «Красивые люди» становятся наиболее ненавистными врагами для этих Носферату. Многие вампиры могут припомнить истории о массовых убийствах во время пышных зрелищ, погромы в картинных галереях и других актах мести яростных Носферату. Но даже эти действия не могут сравниться с наиболее удовлетворяющей формой поэтического правосудия: найти красивого, счастливого человека и познакомить его с ужасами Становления Носферату.

Мало какие звуки успокаивают Зверя так, как крики красивого существа, вопли агонии бывшего Нарцисса, который осознал, что он превратился в ужасное чудовище. Молодые Носферату называют подобную жертву «Клеопатра». Название пришло не из анналов истории, а из другого источника: из фильма «Чудики». Клеопатра была красивой артисткой, которую в конце фильма ужасно изуродовали и ввели в уродливый и чуждый мир чудиков.

Мелкие, незначительные люди обычно не выдерживают все происходящие с ними метаморфозы и становятся полностью безумными. Те, кому удается избежать самоубийства, могут стать полезными членами общества вампиров. Некоторым удается сохранить свою человечность, осознав, что изменилась лишь их внешность. Но многие не способны на такое, и вместо этого они стремятся овладеть Маской Тысячи Лиц так быстро, насколько это возможно. Когда у них появляется возможность изменять свою внешность, они начинают применять тактику манипулирования, к которой прибегали при жизни. По мнению поэтов, «красота – это истинна» и «истинна красива», но только не для измученной Клеопатры, которая вынуждена вечность наблюдать за ложью, которая скрывается за внешним обликом.

Маленькие зловонные твари

Не каждое существо, зараженное кровью Носферату, способно пережить трансформацию. Некоторые жертвы претерпевают настолько жестокие изменения, что даже не могут притворяться людьми. Скелет может разрушиться, глаза ссохнуться, руки и ноги могут вывернуться под такими углами, что подобное существо даже не сможет встать. Разумеется, подобные неудачные попытки редко представляют местному князю Камарильи. Жалкие создания, которые не должны пережить Становление, обычно уничтожаются своими создателями… обычно, но не всегда. Материнские инстинкты и отцовская любовь вызывают симпатию даже к самым ужасным детям.

Кошмарных маленьких зловонных существ иногда кормят кровью и удерживают в состоянии вечной смерти, и все, на что они способны – это барахтаться в отходах местной

канализации. Этим неживым уродцам редко дают имена, поэтому они обычно устраиваются в кровавой воде или в цистернах из-под отходов. Обычно они умирают через несколько недель после Становления, но те, кому не посчастливилось выжить, вынуждены вечно скрываться и оставаться незамеченными даже другими членами общества вампиров.

Фэджины

Вызывают ли физические нарушения моральное разложение? Если кто-то уродлив, означает ли это, что он нечестив? Одними из наиболее неприятных Носферату являются звери, чьи криминальные склонности уродливы, как и их внешность. Канализационных Крыс привлекает скрытое и ужасное, и иногда они дают Становление жертвам, чьим наиболее отвратительным аспектом является их мораль. Морально деградировавшие Носферату часто создают кровавые культы из аморальных прислужников, фанатиков, которые рискнут жизнью, чтобы еще раз попробовать проклятого витэ. Зависимые от крови сира гули сделают все что угодно, чтобы помочь своему хозяину расширить его влияние в подпольном мире.

В Викторианскую эпоху звери подобного рода были известны как Фэджины, названые в честь печально известного бандита из «Оливера Твиста», который вовлекал сирот в сети преступлений. В викторианском Лондоне было полно «цитаделей воров», где в запустении скрывались банды; современные Фэджины устраивают свои убежища в брошенных строениях или в домах среди трущоб. Бандитскому Носферату не нужна канализация – он процветают на поверхности в «плохих частях города», окружая себя смертными пешками. Он использует эти пешки пока они исполняют его волю и немедленно избавится от них, если ему это понадобиться.

Создавая банды из гулей, Фэджины научились использовать отчаявшихся, потерпевших крах или тех, кто находится в плачевном состоянии, используя их для своих различных нужд в подпольном мире. Обычно они набирают свои культы из людей одного сорта: один может использовать наркоманов, а другой бездомных, уличную шпану или даже проституток. Канализация может быть полезной, чтобы путешествовать незамеченным из одной части города в другую, однако Фэджины прекрасно себя чувствуют в нищенских и запущенных районах на поверхности. Знающие улицы и зловещие, они специализируются на том, чтобы слышать «слова улиц» независимо от того, насколько грязным языком они произнесены.

Кожаные лица

Мало кого из Носферату Становление искажает настолько, что он становится полностью бесчеловечным. Все вампиры охотятся на людей, но искаженные Носферату любят поиграть со своей едой, нарезая ее кусками. Подобных убийц обычно называют Кожаными лицами по имени серийного убийцы из фильма Тоба Хупера «Техасская резня бензопилой».

Существа этого типа обычно наследуют ненависть к людям от сира или начинает испытывать склонности к убийствам после особо скверного Становления. Кожаное лицо – хищник, враг человечества, серийный убийца или маньяк с внешностью бессмертного чудовища. Он больше не человек – он поднялся на вершину пищевой цепи. Большинство учатся у профессионалов: смотрят фильмы ужасов, изучают серийных убийц или следят за теми, кого подозревают в преступлениях, чтобы научиться своему ремеслу. Зачем притворяться человеком? Гораздо веселее переходить вброд море из крови и трупов.

Убийцы Носферату учатся убивать и калечить наиболее дикими и жестокими способами. Инструменты Кожаных лиц хорошо известны любителям фильмов ужасов: ледоруб, бензопила, дрель и так далее. Охота обычно проходит грязно. Кожаные лица любят измываться над своими жертвами, используя для этого различные способы:

например, шаткая лестница, натянутая веревка или другая ловушка остановят жертву, когда та попытается убежать. Кинематографические клише – хлеб насущный для Кожаных лиц (или кровавый пудинг, если так можно выразиться).

Если Мучеников можно сравнить с наиболее добрыми и цивилизованными людьми, то Кожаные лица похожи на наиболее ужасных представителей рода человеческого. Моральные принципы Кожаных лиц невозможно описать в человеческих терминах: так или иначе, преднамеренное убийство является довольно серьезным проступком в Иерархии Грехов, и это не позволяет жить слишком долго Кожаным лицам, которые следуют Человечности. Изредка они могут придерживаться строгих моральных принципов Камарильи, однако они так же слишком независимы, чтобы стать на сторону Шабаша. Чаще всего они являются отшельника, которые отвергают всякую политику и преследуют лишь собственные цели.

Человечные Носферату, особенно из Камарильи, считают Кожаных лиц позором своего рода, чудовищами, которые ставят под угрозу Маскарад и выживание всех Носферату. Если об активности Кожаного лица станет известно на территории Камарильи, местные Носферату могут собраться в группу, чтобы выследить и уничтожить подобного зверя. В свою очередь вампиры Шабаша с радостью используют подобных чудовищ в качестве штурмовиков для своих крестовых походов. И хотя осторожность клана не позволяет предоставлять убежище подобным существам в городах Шабаша (даже Меч Каина осторожен, когда дело касается выживания), Твари восхищаются этими жестокими и эффективными машинами для убийств.

Кожаные лица и раздвоение личности

Наиболее презираемая разновидность Кожаных лиц скрывают свои преступления не только от других, но и от себя. Рационализируя свои

действия, отрицая основные инстинкты и страдая раздвоением личности, подобный убийца может затаиться в обществе Камарильи даже не осознавать своих преступлениях. Однако хотя подобные Кожаные лица притворяются мучениками и гуманистами, на их счету столько трупов, что может позавидовать иной серийный убийца.

Если Рассказчик разрешит использовать подобный тип персонажа, он может решить, что этот Носферату должен скрывать свою «необычную» деятельность от других членов котерии и от себя. Психоз Раздвоение личности идеально подойдет для этой ситуации. Игрок знает о том, что у его Кожаного лица из Камарильи низкая Человечность или Путь, однако персонаж даже не должен подозревать об этом.

Звероподобные

Когда метаморфозы Носферату заканчиваются, он может решить скрыть свое лицо от общества вампиров или любого другого. Вместо того, чтобы вновь выйти из тени, это существо может предпочесть компанию паразитов, насекомых и животных, которые по-видимому являются «подобными ему». Носферату называют этих отшельников Звероподобными. Если удается разговорить кого-то из Звероподобных, то он начинает утверждать, что больше не является человеком, а гораздо ближе к животным. Добровольное изгнание может длиться десятилетиями или веками до тех пор, пока это дикое, скрывающиеся ото всех чудовище не подымиться из глубин канализации, чтобы снова попытаться наладить контакт с себе подобными.

Как несложно догадаться, Звероподобные являются мастерами Анимализма и окружены стаями всякой живности, которая следует за ними. Даже после того, как они налаживают контакт с другими вампирами, их все равно продолжают окружать стаи крыс, полчища насекомых, стаи собак или выводки рептилий. Они общаются при помощи мычания, стонов, хрипов, жестов и непристойных звуков, часто из-за того, что они разучились говорить по-человечески. Они похожи на детей, которых вырастили крысы или аллигаторы в окружении рек отходов. Звероподобные, которые испытывают паранойю насчет легендарных Никтуку, создают огромные стаи животных, чтобы защитить места своего отдыха.

Когда это необходимо, Звероподобные могут взаимодействовать с миром на поверхности, используя своих животных-посланцев. Анимализм жизненно необходим для выживания Звероподобным, он позволяет им использовать различных животных как свои глаза и уши в мире наверху. Разумеется, подобное вызывает жуткое привыкание, что может поставить под угрозу их выживание: лучше все же оставаться в своем истинном теле, насколько ужасным оно бы ни было.

Звероподобных медленно изменяют восприятие своих любимых существ. Зависимые от витэ Носферату животные иногда начинают испытывать ненависть к людям, что является отражением ярости их хозяев. Большинство животных не станут нападать на человека кроме крайних случаев, когда тот поставит под угрозу их существование. Однако животные, которые в течение длительного времени подвергались воздействию Анимализма со стороны жестоких Звероподобных, не пренебрегут возможностью заставить человека страдать настолько, насколько это возможно. По этой причине Звероподобный не может оставаться в одном домене надолго – после нескольких лет случаи насилия выдадут его присутствие. Если же Звероподобный впадет в соблазн и создаст обширный бассейн тварей для своих животных-слуг, то начнет вызывать такую же ненависть, как и шокирующие поведение его подопечных.

Разумеется, Звероподобные не могут скрываться вечно, некоторые набираются внутренних сил в течение долгих лет своей изоляции и решают подняться на поверхность. Звероподобные предпочитают найти себе котерию или стаю, которой могут доверять, так как привыкли окружать себя другими существами. К несчастью вне зависимости от того, насколько цивилизованными они пытаются быть, Звероподобные могут оставаться немного дикими в течение десятилетий после того, как они вернулись в мир неживых. Они ведут себя как чудовища, ведь они больше звери, чем люди.

В тех редких случаях, когда кому-либо из Сородичей удается увидеть Звероподобного, он в ужасе отшатывается от его явных уродств. Кожа как у рептилии, лапы с когтями, рот как у аллигатора или передвижение на всех на всех четырех конечностях - часто встречающиеся деформации среди подобных существ. Тем, кто может передвигаться на двух ногах, иногда доверяют патрулировать самые дальние уголки подземных королевств Носферату вместе с животными, которые там обитают. Другие предпочитают оставаться под землей, выползая только чтобы поесть и наблюдая за миром на поверхности видящими в темноте глазами тысяч крадущихся животных.

Жулики

В отличие от Звероподобных эти Носферату предпочитают Затемнение и прочую сверхъестественную маскировку. Их существование основано на шутке, которая никогда не устареет: люди уродливы изнутри и привлекательны снаружи, но существуют еще более худшие чудища, которые крадутся среди них, принимая человеческий облик, и насмехаются над ними. Носферату, специализирующихся на подражании другим людям, в клане называют Жулики. После привыкания к Затемнению они становятся совершенными актерами, смешиваясь с людьми и используя их собственный облик против них. Это даже позволяет им строить отношения с людьми. Чудовища бродили среди людей во все времена… просто некоторые маскируются лучше, чем другие.

Подобные существа могут выглядеть почти как люди, но на самом деле это всего лишь попытка отрицать то, чем они являются. Некоторые из них даже не могут вспомнить, кем они были прежде. Многие создают тщательно разработанные роли, изображая старейшин, дуктусов, примогенов или князей. Подобные личины просто обречены на провал – это всего лишь вопрос времени, рано или поздно кто-то сможет увидеть сквозь маскировку и ужаснется увиденным там лицом. Однако известны вампиры, которые разрабатывали самоубийственные планы, чтобы избавиться от своего несчастливого существования в ходе эпической и трагической неудачи. Если Канализационная Крыса использует свои сверхъестественные способность, чтобы преодолеть проклятие Носферату, так или иначе она получает то, чего желала.

Старейшины Носферату, которые являются Жуликами, могут стать ценными союзниками, шпионами, которые вживаются в роли, которые играют немного больше чем следовало бы. У неонатов обычно наступает фаза, когда они начинают злоупотреблять Затемнением, и им приходится учиться использовать его экономно (или не использовать вовсе). Те, кому не удается преодолеть эту фазу, начинают медленно сходить с ума, и становятся неспособны отличить альтернативные личности от своей настоящей. В этом случае Жулики являются одной из наиболее ужасных разновидностей Носферату вне зависимости от того, насколько прекрасными они делают свои иллюзорные лица.

Одним из распространенных вариантов этого случая является неонат, который предпочитает оставаться скрытым настолько, насколько это возможно, обманывая себя, что он «невидим». Как и Мученик, он хочет воочию увидеть человеческую культуру человеческую культуру, как и Кожаное лицо, он крадется возле потенциальных жертв, как и любой другой Жулик, он уверен, что если будет оставаться замаскированным на переднем плане, то сумеет выжить. Все это может работать… но не долго. Неонаты Носферату, пользующиеся Затемнением, забывают о том, что у проницательных вампиров есть способы распознать эту маскировку. Дети, которые

подвергаются соблазну встать на легкий путь и постоянно зависеть от Затемнения рискуют быть пойманными, часто с фатальными последствиями.

Несмотря на то, что «невидимые Жулики» способны собирать информацию, особенно если дело касается тайн из личных бесед, они все же больше похожи на дураков, которые используют Маску Тысячи Лиц по поводу и без. Неонаты любят оставаться невидимыми, однако старые Носферату научились принимать свое проклятие, проводя в своем чудовищном облике столько времени, сколько это возможно. Потеряв «свое лицо», эти Носферату научились гордиться проклятьем, которое досталось им от их Патриарха.

Хранители знаний

Мир оккультизма полон тайн и загадок. Кое-кто может проследить их след… и являться хранителем этих знаний. Многие Носферату способны добыть такую информацию, как например о ком плакал князь в последнее время или почему примоген Вентру слишком привязан к какому-то хламу. Для неонатов в порядке вещей собирать подобную информацию, однако старейшины устают копаться в этом грязном белье снова и снова. За пределами залов князя существует огромный мир, и Хранители знаний проводят вечность, изучая все, что только возможно.

Другие сверхъестественные сообщества обычно интересуют Хранителей знаний больше, чем свое собственное. Разумеется, в любом клане существуют вампиры, которые занимаются подобным, однако Тремеры и Носферату наиболее привержены этому занятию. Старейшины, которые интересуются оккультными знаниями обычно нанимают котерии неонатов, чтобы те помогали им в подобных исследованиях.

Не имеет значения, откуда Хранители знаний берут свою информацию, они всегда торгуют эзотерическими знаниями. В связи с тем, что их торговля довольно специализированно, они могут знать лишь нескольких других вампиров, которые торгуют подобной информацией. Подобные тесные связи стирают все границы между

кланами и сектами: например, если Тремер из Камарильи раздобудет какой-либо эзотерический факт о Катаянах, он не упустит возможность продать подобный секрет Твари из Шабаша. Подобные сообщества обычно крайне замкнуты, и ее старшие члены крайне осторожно торгуют информацией вне круга подобных конспираторов.

Чтобы поддерживать свою «репутацию», многие Хранители знаний создают дезинформацию о своих связях в других сверхъестественных сообществах, и распространяют ее в виде слухов и косвенных намеков. Часть информации может быть верной, но она будет запрятана среди такого количества лжи, что вычислить ее становится нереально. Вампиры, которые находятся вне подобных замкнутых обществ, подозревают, что Хранители знаний создают подобную ложь, чтобы сделать истину, которой они владеют, еще более ценной. Поэтому неонат никогда не должен принимать то, что они говорят, за чистую монету – только другой Хранитель знаний способен отличить факты от искусно созданной лжи. Для большей информации смотрите «Кое-что об игровой механике» в конце этой главы.

Культура Носферату

Культура Носферату распространяется по городу как зараза, возникая в любом месте, где сыро и влажно. Она проникает в любое сырое и темное место, где полно нечистот. Чудовищные вампиры крадутся по канализациям, свалкам, по заброшенным зданиям и их отвратительным окрестностям, их привлекают места, которые отражают их дурной характер. Так как вампирам больше не надо дышать, Носферату могут скрываться в глубинах вод… или нечистот. Они живут в своем мире и время от времени отвергают общество Камарильи и Шабаша, что воссоединиться с себе подобными.

Вампиры из других кланов могут думать, что Носферату вынуждены жить в подобных ужасных условиях, потому что другие Каиниты и Сородичи заставили их покинуть более лучшие части города. Это неправда. Презрение, как и

уважение, палка о двух концах. Носферату обычно испытывают к вампирскому обществу такое же отвращение, как и местные Сородичи к ним. Надменные князья, скучный Элизиум, вероломная политика – зачем о них беспокоится? У Носферату есть собственные домены, собственная политика и своя культура. Неонаты проводят много времени в обществе Камарильи, однако они всегда так же связаны с миром, который находится под городами людей.

По иронии судьбы не смотря на то, что Носферату являются самым антисоциальным кланом, у них сильно развито чувство сплоченности. Изгнание из обществ вампиром и смертных заставило их тесно сотрудничать между собой. Как и неудачники, изгои и те, кто не похож на других в мире людей, они всегда находят общий язык вне зависимости от того, кто как пахнет. Давайте соскоблим образец и посмотрим, что же мы сможем обнаружить.

Антисоциальное общество

Общества других вампиров носят социальный характер, а общество Носферату наоборот носит характер антисоциальный. Грубость является одной из основных черт этого общества. Так или иначе, если ты вызываешь отвращение одним своим видом, не имеет смысла быть слишком вежливым, когда дело касается запахов, газов и испарений. Неонаты Носферату получают удовольствие от попыток обругать друг друга, устраивая настоящие эпические состязания по этому поводу. Некоторые Канализационные Крысы получают удовольствие от того, что вызывают отвращение у других вампиров – если у местных вампиров Камарильи проблемы с терпимостью, то Носферату могут, открыто проявлять свой жестокий характер, отказываюсь скрывать, кем они являются на самом деле. Грубость так же может служить в качестве великолепного психологического оружия. Сородичи скорее смогут проболтаться о своих секретах после того, как их спокойствие будет подорвано шокирующими проявлениями гротеска.

Однако, не смотря на все это, у Носферату есть гораздо более лучшие качества. Прежде всего, в обществе Носферату ценится честность. Торговец информацией может уничтожить свою репутацию, обманывая себе подобных, и таким образом отрезать себя от других источников информации. Лицемерие же призирается – вампиры других кланов могут думать о себе как о красивых существах, но Носферату не способны скрыться от того факта, что они являются чудовищами.

Тем не менее, честность Носферату подчиняется двойным стандартам. Если приходится взаимодействовать с вампирами, которые находятся вне общества Носферату, ложь приемлема – она является оружием против вампиров других кланов. Дезинформация станет местью для тех Сородичей, кто плохо обращался с Носферату. Как говорится «ты получаешь то, за что платишь», и если другие вампиры будут относиться к Носферату вероломно, то вводящая в опасное заблуждение дезинформация станет лучшей формой мести для них.

Другой отличительной чертой клана является легендарный цинизм его членов. Большинство Носферату являются чужаками в деятельности Камарильи, однако они верят, что обладают объективным взглядом на свое положение. Даже те Носферату, которые принимают участие в делах секты, обычно являются реалистами в этом вопросе. Когда ты смотришь на мир через канализационную решетку, существование может быть крайне суровым. Те, кто страдает от проклятия Носферату, имеют тенденцию подмечать недостатки во всем вокруг себя. Кто-то не стесняется позволить другим увидеть свои уродства, почувствовать свой запах и узреть отметины своей ужасной судьбы, а некоторые Носферату шокируют другим еще более омерзительной вещью: отвратительной правдой.

Уважение является последним критичным элементом культуры Носферату. Сородичи, которые насмехаются над Носферату, удостаиваются презрения, а Каиниты, которые относятся к ним с уважением, взамен получают преимущества в торговли информацией. Носферату нелегко обмануть внешним видом, и если раболепный

проситель будет льстить, чтобы получить то, что он хочет, взамен он получит ложь.

Среди себе подобных Носферату испытывают уважение к старейшинам и выражают его таким образом, который может показаться чуждым многим другим вампирам. Статус и возраст не являются здесь оружием, при помощи которого можно заставить неонатов подчинятся. Те, кто отказываются признавать мудрость своих старейшин, рискуют остаться без поддержки своего клана. Мудрые неонаты учатся у тех, кто смог выжить в течение столетий, поэтому престиж приобретается, а не насаждается. Существование – это боль, и те Носферату, кто смог превозмочь ее, достойны уважения. Старейшины Носферату часто похожи на уважаемых мудрецов, однако они не являются лидерами, которые правят при помощи драконовских законов – вечность и так довольно неприятна, чтобы ее еще и усложнять неонатам.

Одиночки

В больших городах сообщества Носферату, основанное на уважении и взаимодействии, цвете буйным цветом, но, к сожалению подобное скорее является исключением, чем правилом. Несмотря на все усилия Камарильи и Шабаша, во многих городах просто недостаточно людей, чтобы там могло проживать много вампиров. Только большие города достаточно населены, чтобы там могло проживать больше нескольких Носферату, и даже в этом случае нет гарантии, что примогена этого клана будет беспокоить местная политика. В канализации полно дерьма и без политики. В то время как другие кланы предпочитают назначать одного из своих старейшин на какой-либо пост, чтобы он мог представлять весь клан, большинство Канализационных Крыс не приверженны этой практике. Лучше быть самому по себе, и большинство антисоциальных Носферату, которые придерживаются этого мнения, называются «Одиночками».

Большинство Сородичей восхваляют Камарилью как комплексное, эффективное и цивилизованное общество, однако в большинстве городов Камарильи есть всего один или два Носферату. Одиночки в маленьких городах обычно избегают даже себе подобных, однако они все еще

взаимодействуют с другими вампирами, когда это необходимо. Подобные существа обычно обитают в самых тихих городках, которые только могут найти, потому что только в этих городах Одиночки могут обдумывать свою ужасную судьбу в абсолютном одиночестве. Одиночки довольно территориальные и придерживаются своих доменов, а так же стараются свести к минимуму контакты с другими членами своей секты настолько, насколько это возможно.

Однако из этой ксенофобии есть исключение: когда в город прибывают другие Носферату, чтобы обменятся информацией, крадущаяся Канализационная Крыса или одинокая Тварь становится образцом приличия и гостеприимства, не экономя ни на чем, чтобы впечатлить своих гостей. Цивилизованность здесь ни при чем, просто годы изоляции делают Одиночку жадным до новостей из внешнего мира, новостей, которые важны для того, чтобы комфортная изоляция не закончилась внезапной смертью от клыков сверхъестественной угрозы.

Выводки

Если город достаточно велик, чтобы в нем могло проживать более одного Носферату, политика клана расползается по нему как плесень по сыру. В Камарильи Носферату не устраивают собраний, чтобы обсудить свои политические взгляды. Вместо этого они собираются в небольшие группы, напоминающие семьи, которые называют выводки. Так как большинство других вампиров избегают их, Носферату предпочитают компанию себе подобных. Выживание для них – вещь тяжелая, и чтобы поддерживать канализацию, брошенные здания и прочие места, где можно скрываться, в надлежащем виде требуются усилия и влияние нескольких вампиров. Выводки обычно объединяются для единой цели, будь то расширение какой-либо части канализации, использование людей в местных трущобах, создание компьютерной сети или добыча чего-либо на городской свалке. Вне зависимости от того, насколько кто-то презирает эту идею, общество Носферату не способно выжить без помощи выводков.

Взаимодействие с другими Носферату никогда не является насильственным. К большому удовольствию других кланов Камарильи, Носферату не устраивают мировые, национальные или региональные собрания. Вместо этого они лично занимаются свои дела… подальше от остальных членов секты. Представитель одного выводка может пригласить другой на собрание, но ему не нужно устраивать пышный прием по этому поводу. Вместо этого информация распространяется от одного выводка к другому, как рак распространяется от клетки к клетке. Зачем всем Носферату собираться в одном месте? Ведь тогда запах станет совершенно невыносим.

Разумеется, каждый Носферату не обязан вступить в выводок или общаться с ближайшим из них. Если Канализационная Крыса предпочитает свою котерию группам Носферату, она имеет право на такой выбор. Если же она захочет вообще избегать других вампиров, Носферату должны уважать ее желания. До тех пор, пока одинокая Крыса может собирать необходимую ей информацию, у нее нет нужды участвовать в регулярной деятельности Камарильи. К тому же Носферату совершенно безразличны к «престижу», который можно получить, если постоянно участвовать в делах Камарильи. Проще говоря, у них нет нужды «видеть и быть видимыми». Если вы настолько стыдись того, чем вы являетесь, что не можете общаться с другими, остальные члены клана Носферату поймут вас.

Носферату, решивший вступить в выводок, отдает себя в распоряжение своих братьев и сестер. Если член выводка откажется помочь кому-то из своих родственников, он получит по заслугам. В любом подземелье есть (извиняемся за выражение) дерьмовая работа, которую необходимо выполнить. Другие члены выводка недостаточно авторитетны, чтобы «наказать» его непослушных членов, но они преуспели в том, как изводить своих так называемых друзей мучительными упреками и оскорблениями. Если Носферату работает на выводок, ему не запрещено вступать в котерию, просто это повлечет за собой больше работы. Когда обязанности Носферату перед котерией выполнены, он вполне может заняться сбором сплетен и намеков со своими товарищами.

Объединение ресурсов всех Носферату города способствует их выживанию. Благодаря продвинутым технологиям, члены выводка могут так никогда и не увидеть друг друга, просто постоянно поддерживая «виртуальные» контакты. Мобильные телефоны просто Божий дар для Носферату: гораздо легче иметь на поверхности гуля с такой штукой и не опасаться за то, что смертные тебя увидят. Не смотря на то, что туннели затрудняют такие разговоры, некоторые богатые Носферату имеют немалое влияние в индустрии связи.

Хакеры Носферату общаются в чатах, канализационные команды постоянно патрулируют и поддерживают свои домены, повелители трущоб эксплуатируют бедных – не имеет значения, ради какой цели Носферату объединились в выводок, социальный механизм одинаков. Выводки похожи на небольшие семьи, в которых Носферату уживаются вне зависимости от того, насколько омерзителен один из членов этой семьи. Даже если они бранятся и вздорят, вампиры из выводка нуждаются друг в друге… хотя бы для того, чтобы практиковать свои колкости друг на друге.

Котерии и выводки

Персонажи Носферату в том виде, в котором они часто изображаются, существуют в двух мирах. Многие из них принадлежат к котерии или стае – группе вампиров из разных кланов. Носферату Камарильи проводят много времени общаясь с другими кланами и даже иногда регулярно взаимодействуют с ними. Однако у Носферату так же существует множество социальных функций вне общества Камарильи. Носферату имеют тенденцию ставить нужды своего выводка превыше нужд своей котерии – подобный конфликт может стать прекрасной основной для хроники, драмы и, в конце концов, отыгрыша.

Например, если в городе Камарильи больше одного Носферату, местные Канализационные Крысы могут захотеть получить информацию о том, что делают различные котерии. Если персонаж Носферату захочет торговать информацией, то скорее всего первой порцией сплетен будет информация о том, чем занимаются вампиры

из его котерии. Носферату не должен попасться в подобную ловушку, однако если персонаж проглотил наживку, в награду он должен получить информацию о множестве других вещей, которые обсуждались на последнем Собрании. Если персонаж откажется, он не получит все те преимущества, которые ему может предложить местный выводок. Он все еще может красться по канализации, однако он не должен надеяться, что другие члены клана откликнутся на его зов. Носферату, которые решили делиться своими ресурсами с выводками, обычно живут дольше.

Для Рассказчика есть несколько способом сбалансировать два этих аспекта общества Носферату. Рассказчик может решить создать несколько небольших сюжетов, основанных на связи Канализационной Крысы с ее выводком. Конфликт (зачастую преувеличенный) между давлением со стороны клана вампира и обязательствами перед его союзниками может легко стать периодически повторяющейся темой историй. В качестве альтернативы местный выводок можно сделать настолько звероподобным, что персонаж Носферату никогда не будет сотрудничать с ним. Так же выводок Носферату может стать великолепным противником, даже если никто из персонажей не является Канализационной Крысой Камарильи.

Последний и наиболее эксцентричный способ – начать «хронику выводка», где все персонажи котерии будут Носферату. Рассказчик должен придумать причину, по который все эти Носферату работают вместе и очертить территорию их деятельности. В подобном типе хронике очевидный конфликт будет возникать из-за контраста миров сверху и внизу. Под землей полно дел, чтобы занять выводок на какое-то время, однако иногда персонажи должны подниматься в мир наверху, чтобы принять участие в политике Камарильи и Шабаша. Посланцы от других выводков, проявления Никтуку, буйство Кожаных лиц сделают игру еще интереснее. Подземный мир ждет – и только вам решать, насколько глубоко вы хотите в него погрузиться.

Собрания

Если местным выводкам и Одиночкам действительно требуется что-то организовать, есть способы собрать их всех вместе. Любая Канализационная Крыса может предложить собраться вместе, чтобы обсудить последние события в городе. Когда куча Носферату стекаются одно место, это называется Собранием. Вампир, который призывает на Собрание, должен организовать время и место в соответствии с требованиями остальных. Когда чудовища собираются вместе, они выказывают друг другу воспитанность и уважение, демонстрируя необычайное гостеприимство. Другие вампиры могут цинично считать это притворством, однако все это довольно искренне. Смешивать других Носферату с грязью неприемлемо, жизнь среди грязи и так достаточно безрадостна.

Носферату может появиться на Собрании другого выводка без опаски и без приглашения. Если он был достаточно умен, чтобы найти место, где оно проходит, его примут. Приглашение на Собрания, будь то ковыляющие посланцы или надписи на клочках мусора, предназначены для всех, в чьих жилах течет проклятое витэ Носферату.

В редких случаях Носферату Шабаша могут присутствовать на собраниях Носферату Камарильи или наоборот, поэтому подобные собрания обычно проводятся в абсолютной секретности. Взаимодействие различных сверхъестественных обществ обычно проводится под эгидой временного перемирия, однако это не всегда срабатывает. Последствия появления среди тех, кто держится в стороне от клана и сект, непредсказуемы – Носферату, которые путешествуют в чужие домены на подобные собрания серьезно рискуют. Разумеется, если сотрудничество удается, результат того стоит.

Престиж

У каждого клана Камарильи есть свои социальные механизмы для получения престижа среди вампиров. Если вы решили посвятить вечность тому, чтобы сделать существование других вампиров легче, ваши старания заметят. Если вампир достигает цели, которая производит

впечатление на всех, эта весть быстро распространяется по клану – этот вампир получает престиж с большой буквы «П». Когда вампир впервые посещает город, есть шанс, что другие члены клана окажут ему радушный прием из-за его достижений. В обществе, основанном на социальном взаимодействии, фраза «Я знаю, кто ты» много значит.

В Камарилье все основано на подобном тщеславном хвастовстве, однако Носферату в этом плане отличаются от Тореадоров, Вентру или Тремеров. В отличие от многих других кланов, Носферату не конкурируют между собой, чтобы узнать, кто из них наиболее уважаем. Они не перегрызают друг другу горло из-за социального самоутверждения, их не беспокоит, кто из них самый богатый или красивый и они не ищут престижа ради собственной выгоды. Для клана ужасных подземных обитателей эгоизм и тщеславие не свойственны.

Однако так клан Носферату является одним из самых сплоченных, в нем существует множество причин, по которым его членам выражают признание. Работать на благо всего клана, создание чего-то, что облегчит существование всех Носферату в городе, расширение местной канализационной системы и обеспечение выживания потомков Носферату позволяют получить признание. Хотя Канализационные Крысы и не могут заставить себе подобных работать на клан, выживание часто зависит от взаимодействия, поэтому работа на клан не является обязанностью, однако приносит признание и вознаграждается.

Признание не зависит от возраста или политического статуса – в отличие от многих других вампиров, Носферату не получают престиж лишь из-за того, что они старые. Однако Носферату часто получают уважение, если им удается выжить при неблагоприятных обстоятельствах или если они сражаются за то, во что верят. Например, если Мученику удается сохранить свою веру в течение столетий, не взирая на все невзгоды и порицания, то он заслуженно получает признание со стороны других вампиров. Ни один Носферату не может заставить другого повиноваться, поэтому статус не дает возможности заставлять или требовать, а дает только уважение. Каждый может

высказать свое мнение на Собрании Носферату, но вампиры обычно внимательней слушают тех, у кого престиж больше.

В отличие от большинства других кланов Камарильи, старейшины Носферату не могут править неонатами только потому, что у них есть статус. Когда же старейшины взаимодействуют с другими членами секты, они придерживаются подобной позиции и не пресмыкаются перед князем и другими старейшинами лишь из-за того, что те являются местными «правителями». Отбросьте обман, помпезность и вечное позерство и вы увидите истинное лицо власти. Отбросьте красивое лицо и немного плоти, и то, что останется, будет Носферату – нездорово выглядящим, изъеденным Носферату.

Секты и политика

Для тех, кто находится вне клана, Носферату делятся на три фракции: Канализационные Крысы Камарильи, Твари Шабаша и отшельники. Канализационные Крысы являются Носферату, которые представляются князю города и признают его авторитет. Твари являются Носферату, которые прошли Ритуал Создания и формально служат Мечу Каина. Отшельники являются вампирами, которые отвергают любую политическую деятельность и не соотносят себя ни с какого-либо сорта бандой, политической фракцией, социальным клубом или философской организацией. Это простое виденье общества Носферату удовлетворяет большинство вампиров, которые любят делить сверхъестественные общества на четкие категории.

Это так же удовлетворяет Носферату, потому что… это ложь. Эта фальсификация собьет с толку любого вампира вне клана и не позволит узнать, как на самом деле действует общество Носферату. Носферату прежде всего индивидуалисты – политическая приверженность всего лишь еще одна иллюзия для мира наверху. Короче говоря, Носферату разногласия между сектами беспокоит еще меньше, чем любую другую группу Сородичей. Когда

Носферату взаимодействуют с другими вампирами, это почти всегда подразумевает под собой обмен информацией.

Не секрет, что традиции или порядки запрещают Носферату из разных сект даже разговаривать друг с другом. Если князья и архиепископы ревностно относятся к ним, то обмен информацией должен держаться в секрете... хотя он и происходит регулярно между посланцами разных выводков и на Собраниях. Разумеется, подобные обмены рискованны. Разумеется, Носферату Камарильи и Шабаша терпят небольшой обмен информацией, однако отдельные Носферату могут яростно ненавидеть ту или иную секту. Выживание всегда означает приверженность той же философии, что и твои союзники – Мученик Камарильи не может подвергать свою политическую позицию риску каждый раз, когда в город прибывает анарх и просит предоставить ему секреты местного князя. Торговля секретами возможна, но ни один Носферату не относится к ней глупо.

Отчуждение

Носферату, которые чаще всего общаются с другими кланами, линиями крови и обществами вампиров, чаще всего являются Канализационными Крысами. К сожалению, общение с политиками данной секты означает для них презрение, порицание и отчуждение. Носферату – пресмыкающиеся пасынки Камарильи. Они редко выдвигаются на престижные политические титулы, и они редко получают их. Многим вампирам и в голову не приходит пригласить этих грязных, вонючих, исполнительных ублюдков в высшие круги власти. Князья Носферату – большая редкость, однако некоторые Канализационные Крысы являются шерифами и чистильщиками в Европе и Северной Америке, хотя и они скорее исключение, чем правило. Тем не менее, они исключительно ответственно подходят к исполнению своих обязанностей.

Отчуждение Носферату от других кланов Камарильи – не только результат предубеждения. Из-за необходимости выживать в неблагоприятных условиях (и страха перед Никтуку), у Носферату сильно развиты информационная

сеть и политические связи среди себе подобных. Если многие Канализационные Крысы получат доступ к политической власти, их связи сделают их воистину грозными. Представьте князя, у которого есть невидимые шпионы во всех местных котериях, Жулики, тайно внедряющиеся в чужие домены и невидимые солдаты, чья титаническая сила способна остановить кого угодно. Другие Сородичи могут лишь гадать, что обитает под асфальтом их городов, а страх перед неизвестным был всегда сильнее предубеждения к известному.

К счастью, у большинства Носферату не возникает идеи проложить себе дорогу к подобной власти. Князья, даже среди нежити, приходят и уходят, а сила выводка Носферату зависит от умения оставаться невидимыми. Вместо того чтобы попрошайничать у власть имущих и получать за это тщеславный престиж, Носферату предпочитают сосредотачиваться на развитии своих информационных сетей. Даже Одиночка, который избегает выводки и Собрания, может поделиться своими секретами, если это понадобиться (не бесплатно, разумеется). Информация – предмет торговли и капитал для Носферату, валюта в их обществе. С каждой сделкой Канализационная Крыса становится еще могущественнее, и смеется себе под нос над тем, насколько глубоко ее раса проникла в Камарилью.

Отшельники Носферату и верования

Стать отшельником – это гораздо больше, чем просто отвергать политику Камарильи и Шабаша. Многие отшельники Носферату отвергают и сами основные идеи секты, так как многие из этих фундаментальных концепций прямо противоположны существованию Носферату по многим пунктам.

Для начала, в обществе Носферату процветает равноправие: если старейшину уважают за его мудрость, ему не нужен политический статус в своем клане. Не один Носферату не может заставить другого сделать что-то, поэтому многие могут просто заползти в свою темную дыру и сконцентрироваться на элементарном выживании. Учитывая это, многие Носферату просто не видят смысла в

том, чтобы пресмыкаться перед князем Камарильи или архиепископом Шабаша, идея о том, что нужно уважать вампиров из других кланов кажется им чуждой. Поэтому отшельники считают власть фальшивкой. Они не настолько глупы, чтобы нарушать Шесть Традиций в городе Камарильи, однако они так же не видят смысла в том, чтобы быть у князя на коротком поводке и умолять об уважении.

Общества Камарильи и Шабаша основаны на мифах, которые многие из отшельников отрицают. Оба общества принимают идею о том, что Носферату были прокляты Каином, в то время как удивительно большое количество отшельников отрицают саму идею о том, что Каин когда-нибудь существовал или по крайне мере некоторые детали этой легенды. В то время как несколько безумных Древних провозглашаются прародителями всех вампиров, в действительности никто никогда сам не видел Каина. В качестве мифа это предание объясняет место вампиров в мире Господа, однако отшельники предпочитают придерживаться своих религиозных верований или не иметь их вовсе.

В то время как угроза Геенны пугает многих неонатов, отшельники не видят смысла бояться пробуждения Древних. Если легенды о Никтуку – правда, Носферату уже давно начал убивать своих детей. Зачем тогда вообще сотрудничать с обществом, которое планирует остановить Конец Света? Вопрос спорный. Является ли Камарилья пешкой Старцев или стаи Шабаша планируют сражаться с Патриархами – не имеет значения. Отшельники Носферату готовы принять неизбежное так же, как они принимают многие нелицеприятные истинны в своей не-жизни.

Аполитичность, непочтительность и изоляционизм – три основные черты Носферату. Отшельники Носферату демонстрируют эти черты открыто. Они свободно путешествуют через домены князей и архиепископов и выражают свою мнение любому выводку, который станет их слушать. Это свобода в выражении своих мыслей не делает их ужасно популярными, но так или иначе, популярность – это последнее, о чем беспокоятся отшельники Носферату. Настаивать на том, во что ты

веришь гораздо более необходимо для них вне зависимости от того, какую цену придется за это заплатить.

Твари и Человечность Шабаша

Судя по одному из клише, Носферату являются наиболее «человечными» вампирами, даже если дело касается Тварей Шабаша. Они осознают, что являются чудовищами, но у них нет нужды доказывать это самыми шокирующими способами. Твари – мастераЗатемнения и обмана, и они способны легко вычислить, какая внешность позволит им добиться желаемого эффекта, будь то страх, уважение или жалость. Однако то, что находится у них в сердце, может сильно отличаться от того, что видно на поверхности.

К сожалению, это утверждение нельзя применить ко всем Носферату Шабаша. Изгои в обществах людей и Каинитов, некоторые из них полностью освобождают себя от условностей и морали. В чем смысл, если «ты признаешь себя чудовищем», но твой характер все равно остается человеческим? Мораль зависит от индивидуума, а не от секты, и к Носферату это относится как ни к кому другому. Носферату, которые принадлежат к Камарилье, Шабашу или являются отшельниками свободно обмениваются информацией – политическая принадлежность не исключает взаимодействие.

Твари чрезвычайно ценят свою индивидуальность. В то время как Братание обычно не позволяет ставить нужды местного выводка или других Носферату, Твари держат в секрете все свои личные дела. Это вызывает возмущение у многих членов Шабаша, однако Носферату Шабаша настаивают на том, чтобы им время от времени предоставлялась свобода для собственных дел. Никто не способен догадаться, какие темные секреты прячутся в сердцах эти чудовищ, которые скрыты под искусно созданным внешним видом. Поэтому, собирается ли Тварь стать чудовищем или оставаться человеком – это личное решение каждого из них.

Анархия и дезинформация

Среди Носферату некоторые не хотят прятаться от деятельности Камарильи и Шабаша – они хотят низвергнуть обе этих секты, уничтожить иерархию князей, примогенов, епископов, дуктусов и создать домены, где одному вампиру никогда не придется приклоняться перед другим. Подобным идеям обычно привержены неонаты Носферату, потому что они отражают скрытую практику клана. Анархи Бруха обычно восстают против старейшин, однако у них нет даже идей о том, какое общество можно построить, если те исчезнут, в то время как у Носферату уже имеется работающая модель альтернативного общества.

Благодаря таким своим талантам, как шпионаж, хитрость и обман Носферату – желанные рекруты в любом обществе анархов. Канализационные Крысы умеют превосходно находить маленькие грязные тайны и слабости городских старейшин, и иногда получают подобную информацию от Носферату Камарильи, которые находятся в том же городе. Если подобное темное восстание будет иметь успех, шпион будет вознагражден... или будет помогать при помощи того, что он узнал, еще одной группе повстанцев. Если восстание провалиться, он может бежать в другой домен и попросить убежища у другого выводка или на Собрании.

Мир наверху

Забудьте на секунду о том, что Носферату обитают исключительно в местной канализационной системе. Носферату, которые могут сымитировать кого угодно при помощи Затемнения предпочитают жить в мире наверху. Канализационные Крысы, обитающие на поверхности, обычно селятся в нищих районах, которые расползаются по большим городам. Являясь частью городского разложения, вампиры этого клана расширяют свою территорию, переделывая трущобы, заброшенные дома и заводы, приюты для бездомных и другие городские кошмары в свои домены. Мерзкие городские районы отражают их позицию по всему миру. Заброшенное, разрушающиеся здание

может служить им в качестве среднего пальца, который они показывают обществу «красивых людей».

В то время как город разлагается, Носферату играют. Старейшины Носферату используют свои дипломатичность и влияние, чтобы заставить законопослушных Сородичей держать кое-какие районы в запустении. Если трущобы находятся в плачевном состоянии, это приносит выгоду всем членам клана, а так же некоторым вампирам вне его. Районы, где редко появляется полиция, иногда бывают полезны. Если Носферату может вломиться в чей-то дом без опасения, что туда заявиться полиция, он может забрать у местных смертных все, что ему нужно. Твари Шабаша в особенности являются мастерами «городских обновлений» - гарпии предпочитают картинные галереи и музеи, и лишь Носферату может быть горд от того, что является бессмертным повелителем трущоб.

Вампиры всегда относятся к людям как к низшим существам, и Носферату не исключение. Никто не пал так низко, как люди, обитающие в бедных и убогих районах города. Охота на отбросы общества крайне практична: чем ниже социальный статус жертвы, тем неохотнее другие поверят, что на нее напало чудовище. Твари и Канализационные Крысы одинаково любят красться среди бездомных. Носферату, который много времени проводит в одном из таких районов, может легко превратить его обитателей в свое стадо и безнаказанно питаться ими.

Люди являются легкими жертвами, однако они особо уязвимы, когда нет стен, других людей или законов, которые могли бы защитить их. Бездомные редко получают такие же права, как и обычные граждане. К ним относятся как к какой-то досадной помехе, их изводит полиция, гонят с места на место и часто остальные их просто намеренно игнорируют.

Если же в городе не на кого охотиться, то индустриальные пустоши за ними наверняка подойдут для этого. Носферату чувствуют себя как дома в местах, которые столь же ужасны, как и они сами. Изъеденная, отравленная химикатами, превращенная в свалку земля вызывает у них подобные чувства. Так как они не настолько

чувствительны к загрязнениям как люди, они свободно могут передвигаться по заброшенным зданиям, которые загрязнены токсичными химикатами. Однако некоторые прогрессивные Канализационные Крысы избегают подобного декаданса и предпочитают вместо этого заботится о будущем. Они следят за строительством новых зданий, и используют свое влияние, чтобы устраивать там необходимые им заведения. Ничто не выведет гарпию из себя так, как стриптиз-клуб, расположенный точно рядом с артистическим Элизиумом.

Гули Носферату

Камарилья никогда не устает хвастать, что она «контролирует» человеческое общество. Носферату же не нужно подобное высокомерие. Вместо этого они тщательно, бесшумно и стремительно контролируют скрытые силы города, включая своих невидимых слуг. Носферату обычно создают гулей для того, чтобы как можно глубже проникнуть в города людей… и использовать их для собственной выгоды.

Канализационные Крысы игнорируют человеческие пешки, которые имеют явную власть. Пусть уважаемые вампиры пачкаются о смертных политиков. Иногда десять хорошо подобранных бюрократов или член городского управления могут сделать больше, чем сам мэр. Политическая известность приходит и уходит, а хорошо подобранные гули могут влиять на политику города в течение многих лет. Быстро делающие карьеру работники могут работать на компанию в течение нескольких лет. Привратник может иметь доступ к тому же зданию в течение всей жизни.

Любой, кто имеет дело с низами города – «санитарные инженеры», привратники, дворники, рабочие – все они доставляют Носферату то, чем побрезговали более манерные кланы. Многие люди просто не замечают рабочих, которые собирают мусор, и выбрасывают то, что Носферату могут в дальнейшем использовать. Они не замечают строителей, которые ползают по небоскребу над их головами или что еще более важно прораба, который точно следуют инструкциям своих хозяев по изменению

конструкции здания. Под ногами смертных рабочие суетятся в подземельях и невидимыми выполняют задание, которые иногда касается эпических проектов, о которых прочие граждане даже не заботятся. Многим из них приходится проходить тест на наркотики, чтобы сохранить свою работу, но ни один анализ крови не способен выявить зависимость от витэ.

Носферату исследуют низшие слои общества и превращают в гулей совершено отчаявшихся людей. Бандиты, бездомные, наркоманы – эти дураки сделают все что угодно, чтобы улучшить свою участь. Смертные, которые живут в плохих районах, пытаются найти хоть какую-нибудь работу или подвержены зависимости, легко обманут или украдут, чтобы хоть как-то выкрутиться. Представьте что же они сделают ради бессмертия.

Однако подобные возможности имеют свои последствия. Люди, которые поглощают кровь Носферату получают такие же преимущества, как и другие гули: невероятную силу, повышенную живучесть и отсрочку старения. Однако вместе с дарами они получают и проклятие Носферату. С рабом, который трижды выпьет крови своего регнанта, начинают происходить едва уловимые изменения, которые делают его некрасивым и неприглядным. Трансформация незначительна, однако люди, которые имеют дело с гулями Носферату начинают подозревать что с ними что-то не так. Прыщи, сальные волосы, проблемы с весом, неуклюжая походка и неприятный запах всего лишь часть проблемы. Возникает сверхъестественная привязанность, которая гораздо хуже нелицеприятной плоти. С течением времени подобные небольшие недостатки могут стать излишне заметны.

Животные еще лучше замечают изменения, происходящие с гулями Носферату и испытывают к ним страх и отвращение. Любой вампир, владеющий Анимализмом, может научиться успокаивать любопытных животных, но у отвратительных, проклятых гулей просто нет этой возможности. В независимости от того, насколько они похожи на людей, присутствие гулей Носферату заставляет котов мяукать, собак рычать и у других животных они так же вызывают подобную реакцию.

Поэтому не одному зависимому от витэ гулю пришлось поубивать своих домашних питомцев, чтобы скрыть свою порчу.

Так как невидимым регнантам Носферату нужно множество гулей среди смертных, они необычайно любят создавать кровавые культы. Если они чересчур ужасны, чтобы обитать на поверхности, будет крайне полезно еще и иметь множество гулей, которые смогут там обитать. Канализационные Крысы, которым кажется отвратительной сама мысль о том, чтобы скрывать свое истинное обличие, получают удовольствие, когда привлекательные гули получают третьи узы крови. Еще большее удовольствие они получают когда эти гули приводят своих друзей в логово своего хозяина. Гули, которые рабски преданы своим хозяевам должны быть достаточно жестоки чтобы добывать кровь, необходимую для поддержания кровавого культа – так как регнанты редко выбираются в мир наверху, гули кровавых культов Носферату иногда приносят в жертву хозяевам своих друзей и любовников, чтобы затем насытить собственную жажду витэ.

Многие желают создавать кровавые культы, однако они довольно редки, в основном из-за того, что их тяжело контролировать. Чтобы поддерживать культ жизненно необходимо набирать в него новых членов. Некоторые предпочитают даже вовлекать в это других Канализационных Крыс, и в результате целые выводки могут объединиться для поддержания подобных культов. Однако иногда желание вампиров управлять другими превращается в настоящую манию, и тогда некоторые культы Носферату начинают защищать своих невидимых хозяев с настоящим религиозным рвением. Как Кожаные лица, кровавые культисты известны тем, что ставят под угрозу Маскарад, и поэтому иногда какой-нибудь городской выводок убивает их сразу же, как только найдет. Наиболее успешные лидеры культов перебираются из города в город, оставляя за собой цепочку из разбитых и окровавленных сердец.

Королевства подземного мира

Князья и кардиналы утверждают, что они «правят городами», но это лишь эгоизм, иллюзия и самообман. Хотите услышать большой секрет? Ни один из князей в действительности не правит своим городом. Ни один из кардиналов полностью не контролирует свой домен. Он может иметь большое политического влияния, но если другие вампиры признают его политическую позицию или знатное происхождение, они признают нечто иллюзорное, поверхностное и обманчивое. Никто не знает этого так, как Носферату, которых не так-то просто обмануть внешним обликом. Они могут открыто признавать авторитет князей и кардиналов на поверхности, но когда они спускаются под землю, они попадают в другой мир, который находится на один шаг дальше от иллюзий обществ Сородичей и Каинитов. Правители могут притворяться, что они правят вампирами в мире наверху, однако Носферату управляют собственными королевствами, которые находятся в мире под землей.

Королевства Носферату столь же стары, как и сама человеческая цивилизация. С тех самых пор, как Патриарх Носферату прокрался в ближайшую пещеру, чтобы скрыться от смертных, клан создавал собственные скрытые домены. Нужда по созданию мест, в которых Канализационные Крысы и Твари могли бы открыто разгуливать в своем истинном облике объединяет клан как ничто другое. Не все чудовищные вампиры могут ходить где угодно, постоянно используя Затемнение. Им нужно место, где они могут передвигаться и обитать так, чтобы их не тревожили, даже если это место находится глубоко, глубоко под землей.

С те с пор как вампиры начали красться по городам людей на заре истории, они пытались влиять на развитие этих городов для собственной выгоды. Это единственный способ, при помощи которого вампиры могут сосуществовать со смертными, и Носферату хорошо знают это. Так же как типичный Вентру заявляет, что влияет на финансовый мир или типичный Тореадор провозглашает культурные места города своим доменом, так же и Носферату влияют на развитие городских трущоб, пустошей и канализации. В городах, где Носферату процветают, значительные части канализации изменены

для удобства этого клана. Добро пожаловать в Королевство Носферату, царство, где чудовища ходят открыто и не боятся показывать свое истинное и пугающее обличие.

Чудовище в своем лабиринте

Все королевства Носферату расположены в центре обширных городских лабиринтов, среди туннелей, образующих обширные подземные территории. В подземных доменах полно различных уровней безопасности, иногда они создаются скорее для развлечения, нежели для реальной защиты. Когда выводки Носферату наводняют город, они немедленно стремятся захватить влияние в строительных и транспортных индустриях. Хорошо выбранные гули, политическое влияние и шантаж жизненно необходимы для того, чтобы получить крепость в недрах города.

Если выводки Носферату работают вместе в течение долгого времени, они способны изменить внутренности города для собственной выгоды. Туннели изолируется, чтобы сохранить неприкосновенность подземных доменов. Большие здания превращаются в заброшенные, чтобы там могли обитать неонаты. В схронах и склепах прячутся различные необходимые вещи. Ловушки становится все изощреннее, когда владения начинают разрастаться – каждый канализационный рабочий начинает уже инстинктивно понимать, что в темноте есть места, куда лучше не соваться.

Туннели метро являются еще одной важной частью лабиринта Носферату во многих больших городах. Они не только позволяют быстро перемещаться и превращают припозднившихся пассажиров в легкую добычу, но они так же дают электричество. Его без особых усилий можно приспособить для улучшения защиты подземелий. А уж превратить пути при помощи нескольких кусков проволоки в электрическую ловушку проще простого.

В течение веков лучшие умы Носферату изобретали пути, как сохранить свои королевства изолированными и невидимыми. Считается, что древние вампиры, владеющие Превращением способны превращаться в крысу или

летучую мышь и проникать в места, куда люди не способны даже ступить. Некоторые даже способны принимать газообразную форму и проникать куда угодно через трубы, дыры и трещины в стенах. Самые старые и могущественные Носферату могут скрываться в глубинах под городом, на территориях, которые были созданы за столетия до того, как смертные из этого города родились.

Прихожая

Если ваш дом окружен отходами и экскрементами, это не значит, что вы не можете принимать случайных гостей. В большинстве подземелий Носферату есть территория, которая служит в качестве места для приема гостей и охранного поста, сеть комнат, где посетители могут подождать и насладится местными видами. Носферату обычно называют это место Прихожей, и оно состоит из нескольких залов, туннелей, коридоров и тупиков. Слабые вампиры путешествуют по всему городу, чтобы обстряпать свои дела, однако если что-либо ценное находится у Носферату, то любой, кто хочет торговать с ними, должен рискнуть и спуститься в местную подземную империю.

Носферату любят делать это место особо атмосферным и пахучим. Прихожая создается так, чтобы дезориентировать посетителей как физически, так и психически. Не существует короткого пути в это место – посетители должны проделать извилистый путь, чтобы встретится со старейшинами клана. Это делается и с практической целью – так или иначе, местный выводок не хочет, чтобы гости слишком подробно изучили его домен. Подземное царство полно своенравия. Носферату вынуждены страдать на поверхности, и поэтому те, кто посещает их под землей, должны получать схожее обращение.

Прихожая создается так, чтобы максимально вызывать паранойю, дискомфорт и смятение. Туннели полны нечистот, грязи и мусора, и посетители должны сгибаться, проходить долгий путь или опускаться на четвереньки, чтобы попасть внутрь. Повелители животных держат поблизости стаи крыс, жуков, червей и других насекомых поблизости, чтобы развлекать гостей. Просителей, которые стонут и жалуются могут завести в тупик или оставить в

одиночестве в наиболее темной и грязной части лабиринта. Милосердные Носферату стараются держать своих посетителей подальше от действительно опасных ловушек, однако у тех, кто пытается использовать своих обитающих в канализации собратьев, подобной привилегии нет…

К тому времени, когда посетители достигают центра Прихожей, где их просьбы будут выслушаны, они уже полностью физически дезориентированы и психически истощены. Редкий посетитель, который сможет вытерпеть путешествие без жалоб, получает уважение от Носферату. Аналогия между лабиринтами, которые окружают Прихожую и теми, что окружали византийских политиков в мире наверху, очевидна… особенно для тех, кто вынужден был страдать от визитов и туда, и туда.

Зал Кошмаров

Любому процветающему подземелью требуется место, где все чудики, Канализационные Крысы и Твари могут собраться вместе. Носферату называют это место Залом кошмаров, и оно является помесью публичного помещения, зала для приемов, места для отдыха и убежища. Название этого места происходит от названия помещения в музее восковых фигур, где деревенщины плотили дополнительные шиллинги, что бы увидеть то, что заставляет кровь стынуть в жилах.

Оформление Зала Кошмаров обычно отражает отношение местного выводка к окружающему миру. Человечные Сородичи в процветающем городе оформляют Зал так, чтобы их существование стало немного более приятным. Богато украшенные гобелены на стенах показывают историю местных Сородичей, помещение освещают хрустальные люстры и по нему расставлены ряды скульптур. Мученики особенно любят создавать артистическое оформление для подобных помещений – так как их измученные души заперты в ужасных оболочках, они стараются создавать прекрасное в недрах городских канализаций. Посетителей Носферату обычно одолевает тоска от подобной претенциозной чепухи, но законы гостеприимства не позволяют им слишком свободно выражать свое мнение на Собраниях.

В чрезвычайно упадочных городах Зал представляет из себя уголок ада, гноящиеся рану в глубинах города. Чудовищные выводки обставляют это место так, чтобы шокировать присутствующих. Гротеск во всех видах приветствуется - экспонаты из музея восковых фигур, орудия пыток, образцы таксидермии, мумифицированные останки, сосуды с заспиртованными человеческими органами и все в том же духе. Впечатлительные Сородичи испытывают настоящий ужас от этого отвратительного места, к большому удовольствию местного выводка.

Залы довольно хорошо охраняются и поэтому вампир, который не принадлежит к клану Носферату никогда не попадет сюда. Конечно какой-нибудь Носферату может продать информацию о защите Зала, однако это будет стоить ему репутации. Ловушки, деформированные гули, ужасные звери и прочие препятствия защищают Зал Кошмаров, наиболее безопасное место в канализации. В качестве последний линии обороны умные Носферату минируют опорные точки помещения, чтобы его в случае чего можно было бы обрушить. Если выводок должен умереть, его члены предпочтут забрать врагов с собой.

Бассейны тварей

Зал Кошмаров находится в сердце территории выводка, и невообразимые твари рыщут вокруг, охраняя его. Вместе с Носферату в их доменах обитает множество животных и насекомых, которые ползают там, где им вздумается. Лучший способ справиться с ними – это обратить их на свою сторону и использовать для своей выгоды, и обычно для этого используется бассейн тварей.

На территории любого выводка у старейшин Носферату есть обязанность периодически добавлять свою кровь в воду. Сточные колодцы с витэ привлекают всякую живность, которая пьет из них и становится зависимой от вампирской крови, а так же более живучей и чудовищно деформированной. Бассейны тварей жизненно необходимы для любого подземного королевства, не только для того, чтобы контролировать животных, но и для защиты. Человеческие гули полезны в мире наверху, а зависимые от крови твари в подземном мире.

Бассейны тварей обычно создаются для одного типа животных. Ульи насекомых, колонии крыс и гнезда тараканов обычно являются местами, где местные пища, вода и отходы отравляются витэ. Другие животные так же могут питаться там, однако доминирующий вид обычно считает бассейны тварей своей территорией и могут пожирать тех, кто посягнет на нее.

Гули, которые регулярно поглощают витэ, получают точно такую же зависимость от крови вампиров, что и люди, и они так же преданы своим хозяевам-вампирам. Разумеется, чтобы создать эмоциональную связь, таракану или мухе требуется намного меньше витэ, чем юристу или банкиру (хотя некоторые и говорят, что разница небольшая). Носферату могут создавать бассейны тварей для более экзотических тварей, наливая витэ там, где их можно обнаружить. Выращивание змей или аллигаторов требует некоторых усилий, однако получившиеся в результате хитрые и чудовищные твари оправдают подобные затраты. Носферату, которые обитают ближе к поверхности, могут создавать бассейны для диких собак, кошек или даже уличной шпаны. Так же в этом случае могут помочь кружки с молоком (или пивом), в которые добавлено витэ и которыми можно угощать страдающих жаждой друзей.

B:M система: Если стая животных питается из бассейна тварей, то не все они становятся гулями, однако у всех них Сила и Выносливость увеличивается на единицу. Так же они деформируются еще больше, чем люди: их глаз начинают блестеть, скелет искажается и характер становится злобным. Как и люди-гули, они становятся весьма раздражительны, если регулярно не получают витэ. Если подобное случится, состояние их разума станет подобно безумию вампиров. Когда выпадает шанс перекусить (например, ребенок просовывает руку в канализационную решетку), это животное должно сделать бросок на Силу Воли со сложностью 9, иначе оно нападет на свою жертву.

ТГУ система: Каждое животное, питающиеся из бассейна тварей, получает одну дополнительную Физическую Черту, так же оно получает по одной

дополнительной черте для каждой из Добродетелей. Сделайте несколько дополнительных карточек, чтобы отразить характеристики этих животных. Если они не питались в течение недели, их владелец должен сделать Статистическое Испытание для каждого из них, чтобы проверить, подчиняются ли они еще его воли и не впали ли они в окончательно дикое состояние. Знание Животных позволяет повторить попытку.

Подземный мир в живой игре

Разумеется, персонажи Носферату не обязаны лезть в местную канализацию, однако Рассказчик может захотеть устроить какое-то ее подобие для своей хроники. В большинстве трупп ощущение канализации сугубо теоретическое – Канализационная Крыса, которая несколько сцен «обитает» в подземелье и выбирается наружу, чтобы принять гостей. Однако в играх, в которых большое количество Носферату канализацию может изображать какой-либо коридор, изолированная комната или подвал.

Когда место под подземелье выбрано, Рассказчик должен сесть вместе с игроками Носферату и нанести на карту то, что может там увидеть бесстрашный исследователь, какие меры безопасности были предприняты Носферату, какие части подземелья доступны лишь Носферату или тем, кто следует за ними и может ли случайный авантюрист каким-либо образом избежать ловушек и прочих опасностей. Подобные карты не должны быть детализированы до последнего кирпичика, но если на них обозначить все самое важное, то это поможет определить, что где находится, в какую ловушку может попасться нарушитель и так далее.

Труппы, которые любят творить, могут дать волю своей фантазии. Если Рассказчик и Носферату решат приспособить место для игры под подземелье, при помощи некоторых декораций его из обычной игровой локации (вроде модного зала в гостинице) можно превратить в часть подземного королевства Носферату. Тусклое освещение, пластиковые крысы, звуковые эффекты (например, капающая вода или далекий шум метро) и еще кое-какие

детали (например, домашний крокодильчик, если в вашем подземелье есть бассейн тварей, Прихожая, наполненная старой мебелью и разбитыми зеркалами и Зал Кошмаров, который обставлен в стиле фанатов Фрэнка Синатры) могут значительно оживить воображаемую канализацию. Рассказчик так же может сделать карточки с описанием и изображением типичных опасностей канализации, а так же описать то, как можно их избежать. Если вы решили поступить таким образом, рядом постоянно должен находится Ведущий, так же вы можете решить, что любой персонаж, не принадлежащий к клану Носферату и зашедший в канализацию не должен сообщать об этом Рассказчику, и тогда им так же будет заниматься Ведущий.

Гули подземного мира

Когда Носферату превращает человека в своего гуля, есть шанс, что это будет иметь ужасные последствия. Внешний облик гуля может быть искажен так же, как и у птенца Носферату после Становления. Обычно это проявляются лишь после третьего и последнего уровня уз крови. Однако чаще всего эти отметины не слишком значительны – например, кривые зубы или пятна на коже.

Если гуль Носферату служит своему хозяину слишком долго, постепенно он может трансформироваться в жалкое и отвратительное существо. Гули, которые постоянно делают что-либо аморальное, совершают деяния, которые противны даже их хозяевам, могут стать сублюдьми и могут приобрести кожу как у прокаженного, собачью походку или утратить дар речи. Подобные существа обычно ценятся Звероподобными, не только за их ужасный вид, но и за то, что они избегают мира наверху. Когда гуль больше не может выдавать себя за человека, он вынужден покинуть мир людей и опуститься на самые нижние уровни королевства Носферату.

Подземные гули навсегда изгнаны из мира, где светит солнце. Они служат с верностью, которую невозможно найти у других существ, они готовы служить всю вечность, и если это необходимо, способны исполнять самые мерзкие задания в подземельях Носферату. Их единственным «недостатком», не считая их нечеловеческой внешности,

является их жестокость, когда они впадают в безумие. Субчеловеческие гули обычно начинают питаться человеческой плотью, и подобный голод может соперничать с их зависимостью от витэ, поэтому они регулярно участвуют в тайных оргиях, где пожирают плоть мертвых (или что еще хуже, живых).

Говорят, что некоторые гули научились восставать против своих хозяев и они создают собственные подземные колонии. Слухи говорят, что у некоторых из них развился иммунитет к узам крови и они поносят себе подобных, которые служат обществу вампиров. Существуют легенды (которые обычно рассказывают измученные неонаты), что эти гули нашли другой источник крови, что они захватывают неонатов, заключают союзы с Одиночками и Кожаными лицами или укрывают ревенантов, которых отвергло общество вампиров. Однако никаких подтверждений этим утверждениям не было найдено – существуют подземные залы, выводящие на кладбища небольших городов, ямы с человеческими костями и пещеры с черепами, однако все эти жертвы носят следы того, что они погибли от клыков вампиров.

B:M система: Нет никаких доказательств, что субчеловеческая разновидность гулей вообще существует… однако если они все же существуют… то у них Сила +2, Выносливость +2, Интеллект 1 и Внешность 0. Так же у подземных гулей есть дополнительный недостаток: впадение в безумие носит для них боле тяжелые последствия, чем для тех гулей, что послабее. С каждой неделей, которая проходит после впадения в безумие, броски на Самоконтроль становятся сложнее на единицу. Субчеловечиские гули могут попытаться избежать этого проклятия, если постоянно будут делать то, что будет удовлетворять их самые дикие прихоти, собираясь в тайных залах или на кладбищах и наслаждаясь вкусом разнообразных свежих останков. Приятного аппетита.

Подземные гули для ТГУ: Создайте обычного человеческого гуля согласно**Законам Ночи.** Подобные существа не могут брать такие Социальные Черты для Внешности, как Привлекательный или Прекрасный – их внешность становится слишком нечеловеческой. Если

подобный гуль впадает в безумие, то получает субчеловеческую Негативную Черту, например Звероподобный или Бессердечный, в дополнении к обычным потерям Морали. Когда подземный гуль встречает человека или вампира, сделайте Статическую Попытку на Самоконтроль. Если она провалена, гулем овладевает внезапная жажда плоти и крови, и он попытается затащить свою жертву в подземелье и сожрать ее там. Подземный гуль, который находится на поверхности днем не получает урона от солнечного света, однако по решению Рассказчика он может быть парализован на несколько ходов и получает штрафы для всех попыток, которые требуют наличия зрения.

Ужасные развлечения

Бессмертие - это величайшее благословление, которое сир может даровать своему потомку... и величайшие проклятие, которое способен выдержать старейшина. Некоторых вампиров может привлекать идея о том, чтобы оставаться «вечно молодым», но Носферату понимают, что с даром приходит и расплата. Когда вы проводите всю вечность, слушая отдаленные звуки из мира наверху, существованию может быть вещью довольно невзрачной. К счастью, у Носферату существует множество ужасных развлечений, которые помогают отвлечься и как-то занять время, которые они проводят на земле (или под землей, если быть точнее).

Информационные сети

Носферату имеют несравненную репутацию торговцев информацией, или, как скажут некоторые, шпионов. У них есть привычка добывать маленькие грязные секреты, которые другие просто не способны обнаружить. Многие вампиры Камарильи знают, что у Носферату есть информацию, которую не способен добыть никто другой, однако обычно их мало беспокоит, откуда они ее все-таки берут.

Единство Носферату создает большие возможности для торговли информацией. Многие Носферату продают секреты, к которым Вентру или Тремеры даже не сумеют

подобраться. Даже Носферату Камарильи и Шабаша способны продать знания о своей многоуважаемой секте по очень большой цене. Однако это взаимодействие между Канализационными Крысами и Тварями возникает не по доброй воле – просто обе стороны одинаково бояться историй о Никтуку. Согласно легенде, Древние настолько незаметны, что способны легко проникнуть в город и зачистить целое подземелье. Клан объединяется, чтобы выжить. Носферату не обязан продавать все те секреты, которыми он владеет, однако каждая сделка делает его еще богаче.

Разумеется, подобная свобода в торговле информацией может зайти слишком далеко. Если в жилах вампира бежит проклятое витэ Носферату, это еще не значит, что он имеет доступ ко всем темным секретам, которые только может запомнить. Информация всегда имеет свою цену. С того самого момента, как Носферату попадает на территорию домена другой Канализационной Крысы он может получить информацию или просьбы о ней, либо же прямые угрозы. Пятая Традиция настаивает на том, что каждый вампир должен уважать домен другого. Если Носферату хочет использовать ресурсы себе подобных (в которых он разумеется нуждается), то его попросят о некоторых ответных услугах. Выводкам необходима подобная информация, и они торгуют ей с максимальной отдачей.

Шпионы являются наиболее важным аспектом информационной сети Носферату. Неонат, работающий с выводками, может получить наиболее опасное и обучающие задание, которое только могут поручить Канализационной Крысе – наблюдать за другими вампирами города. Старейшина Носферату дает своим детям достаточно простое задание – смотреть и учиться. Разумеется, пойманные будут наказаны, обычно теми вампирами, которые раскрыли их тайные действия. Старейшина, которого осаждают вампиры-птенцы (или, говоря игровым языком, труппа новых игроков), должен быть достаточно мудрым и послать их изучать мир вне канализации.

Носферату никогда не должны недооценивать значимость животных-шпионов. Анимализм позволяет

Тварям и Канализационным Крысам могут получать простую информацию от существ, которые следят за вампирами, когда те занимаются своими делами. Крысы могут проникнуть в самые недоступные здания в городе. Бродячие коты выглядят совершенно неопасными в глазах добросердечных людей и недалеких Сородичей. Сторожевые псы могут часами ждать возле здания ради подачки от своих хозяев. Птицы могут легко парить в небе и видеть то, что происходит на земле. Разумеется, качество такой информации ограниченно интеллектом животных, но иногда и знания того, кто, куда и когда передвигается по городу дает значительное преимущество Носферату над другими вампирами.

Так же у Носферату есть несколько социальных развлечений, основанных на обмене сплетнями и секретами. Одним из таких развлечений являются мнемонические игры. Одна из наиболее популярных игр похожа на известную детскую игру. Игру начинает самый молодой вампир, он рассказывает секрет, который знает, затем более старший вампир должен повторить первый секрет и добавить свой собственный. Старейшины, скептически относящиеся к подобным детским развлечениям, могут покинуть помещение, однако неонаты способны потратить несколько часов на подобную ерунду. Если Носферату забудет часть цепочки или добавит секрет, который нельзя сравнить с предыдущими, так же должен покинуть комнату. Разумеется, старейшины часто жульничают в подобных играх и невидимыми остаются рядом с неонатами.

Чтобы еще как-то провести долгие ночи в канализации, Носферату собираются вместе и обмениваются историями о мире наверху. Для Канализационных Крыс, которые никогда не выбирались на поверхность, эти рассказы – единственный источник информации. Умение Носферату рассказывать истории воистину легендарно. Это идеальное искусство для подобных ужасных существ, особенно из-за того, что для него не требуется ничего, кроме голоса. В полностью темном туннеле рассказчику нечем увлечь выводок неонатов кроме как хорошо подобранными словами и интонациями. Эпические истории переходят от выводка к выводку, иногда они служат в качестве платы за

проход через домен. Однако тут есть одно ограничение: крайне редко (а возможно и никогда) величайшие истории Носферату рассказываются кому-то кроме других Носферату.

Кто-то может сказать, что информационные сети развились исключительно из-за скуки в столь многочисленном и антисоциальном клане. Однако у Носферату, которые не взаимодействуют с другими кланами, есть гораздо больше способом убить время, чем у других Сородичей и Каинитов. Для Носферату социальные события не являются приоритетными и встречи со смертными лишь ставят под угрозу их выживание, и поэтому клан далек от подобных устремлений. Питание для Носферату – занятие относительно легкое, так члены клана не заботятся о том, откуда они получают кровь, так же они редко питаются в компании с кем-то. Если же одинокий Носферату встречается с кем-то из себе подобных, то болтовня может стать единственным для него утешением, позволяя отвлечься от бесчисленных ночей, которые он провел под городом в одиночестве. Подобная встреча обитателей канализации по обмену небольшими секретами может затянуться на очень долгое время.

Скандалисты

Честность имеет решающие значение среди Носферату, вне зависимости от того, насколько неприглядна может быть правда. Когда Канализационные Крысы торгуют информацией, они не просто обливают кого-то грязью – когда они имеют дело с себе подобными, то должны убедиться, насколько достоверны их источники, насколько правдивы слухи и сохранять репутацию полной непогрешимости своих новостей. Однако есть один сегмент общества Носферату, которого не касается это правило – Скандалисты.

Скандалисты Носферату имеет дело с информацией, которую бы постыдились напечатать даже в желтой прессе. Если вы верите тому, что продает самопровозглашенный Скандалист, то вы получите то, чего заслуживаете. Информаторы такого сорта специализируются на непристойных сплетнях, скандальных сообщениях и

неправдоподобных намеках. Одним из лучших примеров работы Скандалиста Носферату является эпическая история про «Дитя летучей мыши», Носферату, который бежал от человеческого правительства при помощи крыльев как у птеродактиля. История об этом существе, которую сфабриковали Скандалисты, была настолько сенсационной, что о ней писали газеты в течение нескольких месяцев. Это легенда, как ни одна другая, сделала скандальные репортажи в газетах популярными среди нового поколения Носферату. Несмотря на то, что мало кто верит в подобные истории, многие жаждут подобной «информации». Пытливые умы все еще жаждут знать.

Будем работать за кровь

Бледные, обрюзгшие, антисоциальные, грязноволосые неудачники - эти слова описывают Носферату или низшие жизненные формы, которые обитают в Интернете? Обе эти группы подвержены одинаково жестоким стереотипам. Чтобы стать настоящими профессионалами в мире компьютеров, некоторые люди порывают многие социальные связи, перестают следить за личной гигиеной и отвергают модные течении, и чем больше они погружаются в другой мир, тем дальше все это простирается. Разве это неправда? Однако даже если это и ложь, репутация хакеров вполне может привлечь внимание старейшины Носферату, который ничего не знает об информационных технологиях. В отчаянной попытке понять современный мир, многие выводки дают Становление хакерам и компьютерным чудикам нового поколения. Если Эрг Кола или О’Толли буду лишь иногда выбираться из дома, чтобы попить кровь, то их стиль жизни изменится не сильно.

Немало разбирающихся в компьютерах вампиров были вовлечены в клан, чтобы создать принципиально новый социальный феномен среди нежити: ШрекНЕТ, виртуальную сеть, в которой обитают компьютерные специалисты Носферату. Они радостно приняли достижения информационной эпохи, особенно те, которые позволяют им общаться необнаруженными и не видя (а так же чувствую запаха) друг друга. В сети внешность ничего не значит. Неонаты Носферату не используют аватары,

отсканированные фотографии или «виртуальные воплощения» - они учатся узнавать других компьютерных чудиков по словам, которые они говорят и мыслям, которые они выражают.

У старейшин есть свои социальные протоколы, а Носферату создали свои правила поведения для электронной почты и чатов. В тех редких случаях, когда какое-то другое сверхъестественное существо предпринимает попытку взлома, антисоциальный этикет может заставить всех Носферату исчезнуть из чата и возникнуть в каком-либо «другом месте» Сети. И, разумеется, пользователи ШрекНЕТа крайне тщательно выбираю слова, так как на любом из форумов могут проводить свои встречи тайные пользователи.

Современные выводки видят выгоду в том, чтобы содержать хакера-Носферату, предоставляя ему достаточно крови и оборудования для работы. Благодаря чатам, зашифрованным посланиям по электронной почте, закодированным веб-страниц и прочему в том же духе пользователи ШрекНЕТА получают информацию из наиболее засекреченного источника темного мира. Интернет никогда не спит, а информационные врата ШрекНЕТа открыты в течение всей ночи.

Охота за мусором

Возьмите практические занятия по шпионажу, бросьте ее в презрение к остальным сверхъестественным существам и добавьте немного веселья. В результате получится традиционная игра Носферату, которую старейшины называют аранта-шадур, а неонаты «охота за мусором». Игра начинается с того, что старейшины выбирают подземелье для Собрания неонатов и служителей. Затем старейшины оглашают список вещей, которые дороги другим вампирам из этого города. Обычно объекты подбираются так, чтобы сатирически отражать тех, кто ими владеет. Типичными примерами могут служить зеркало в полный рост Тореадора-позера, любимый плащ Тремера-мага или новенькая кожаная куртка из гардероба Бруджи-интеллектуала.

Каждый из участников должен достать несколько специальных вещей, в зависимости от своих навыков и возраста. Например, у неоната не слишком-то много шансов украсть кольцо с печатью у князя, а вот служителю это все же может удастся. Если старейшины хотят испытать многообещающую Канализационную Крысу, они могут попросить нескольких Носферату добыть особо редкую вещь. Для особо могущественных участников целью может стать даже смертный или другой вампир. В редких случаях местные Носферату могут пригласить вампиров из других кланов принять участие в игре. Любой, кто умеет копаться в грязном белье лучше самих Носферату, вызывает у них уважение, и поэтому если выиграть в «охоте за мусор», можно получить большой престиж среди членов этого клана.

Однако есть одно условие: все вещи должны быть похищены тайно, так, чтобы другие ничего об этом не узнали. Это испытание на скрытность и сообразительность, а не на умение драться и допрашивать. Игрок, который украл больше всего вещей к крайнему сроку (обычно за два часа до рассвета) побеждает. Последних два часа являются заключительной частью аранта-шадур, когда все вещи возвращаются туда, откуда их взяли.

Но разве это искусство?

Вне зависимости от того, что говорят Дегенераты, у каждого вампирского общества, каждого клана и каждого коллектива ночных обитателей есть свой собственный вариант «искусства». Начиная от бунтарских дебатов и вечеринок Бруджей и заканчивая ежеквартальными финансовыми отчетами Вентру, у каждого клана есть собственная форма экспрессии. Носферату так же предпринимают попытки создать какие-либо образцы искусства, однако обычно целью этой деятельности травмировать деликатные чувства других Сородичей.

Искусство Носферату развивается в двух экстремально противоположных направлениях: либо оно крайне шокирующее, либо показывает всю глубину человечности,

что может шокировать еще больше. В отличие от эгоистичных образцов других кланов, искусство Носферату может быть довольно эксцентрично, так художнику не обязательно нужно, чтобы его творение увидели другие. Фактически, многие из величайших работ Носферату скрыты в абсолютно темных залах, и никто их не видит… до тех пор, пока какой-нибудь вампир не забредет не туда. Сделайте из этого выводы.

Наиболее популярным видом искусства среди Носферату является скульптура, в основном из-за того, что скульпторы не испытывают недостатка в материалах. При помощи Могущества можно удивительны легко ломать, гнуть и ваять различные работы. Некоторые из наиболее изолированных туннелей в канализации служат в качестве идеальных «галерей». Одним из наиболее популярных приемов является украшения туннелей километр за километром спиралевидными трубами, проволокой и кусками метала. Подобная работа играет не только эстетическую, но и психологическую роль: чужак, забредший в глубины канализации может испугаться, обнаружив, насколько хорошо они обустроены.

Звуки чаще всего не являются искусством, а служат практическим целям. «Звуковые комнаты» Носферату – это особо оборудованные залы, которые создают специальные акустические эффекты. Иногда эти звуки можно слышать на расстоянии многих километров в туннелях, и они способны чертовски напугать того, кто не знает, откуда они берутся. И что еще более важно, они способны сбить с толку и дезориентировать тех, кто вторгнется на территорию домена Носферату. Обычно эти звуки представляют из себя ненатуральное «пение» - нечеловеческие звуки, которые пугают еще больше, когда доносятся из пяти направлений одновременно. Носферату Шабаша иногда таким образом измываются над своими жертвами, сопровождая свою погоню за ними по подземному миру музыкальным аккомпанементом.

«Водяные залы» совмещают в себе звуковые и визуальные эффекты, создавая ужасные шедевры. Подземные залы, по которым раскатывается эхо, заполнены трубами, из которых капает вода на барабаны из

человеческой кожи, вибрирующий металл или груды черепов. Вода стекает так, чтобы капли образовывали особый ритм, создавая странные мелодии, ударяясь о то, что находится под трубами. В результате получается чуждая, гротескная и странная музыка.

Забавы с грибами

Если старейшина не любит музыку, он может заняться агрокультурой. Однако знание Носферату о растениях обычно ограниченны тем, что произрастает в темноте и отходах. В их число входит и множество грибных чудес. В наиболее просторных королевствах Носферату имеются «грибные залы», где Канализационные Крысы выращивают грибы, пренебрегая любой научной классификацией. Галлюциногенные грибы, студенистые шарики и ковры из спор и прочих биологических ужасов буйно произрастают во влажных, наполненных испарениями садах Носферату.

Ходят слухи, что в королевстве под Манхэттеном Носферату Шабаша ловят людей и выпускают в их тщательно выращенные леса из грибов. Там смертные вынуждены вдыхать экзотические и часто смертельные галлюциногены. Когда их «путешествие к смерти» заканчивается, ими питаются привычные к наркотика Носферату, которые наслаждаются этой чудесной альтернативой стандартному «поймай-и-иссуши». Вампиры Камарильи рассказывают истории о том, как Твари при помощи грибов устраивают оргии перед своими боевыми походами. Канализационные Крысы Камарилья предпочитают молчать, когда их спрашивают об этих слухах, и возвращаются к своим грибным королевствам.

Интервью с вампиром

Цинизм и пессимизм жизненно необходимы для выживания Носферату. Большинство из них не обманывают себя касательно своего клана и его места в мире. Они не оправдывают свои жестокости при помощи всяческих сентиментальностей – они должны принимать себя такими, какие они есть, так же они должны принимать реальность вне зависимости от того, насколько она уродлива. И так как

большинство Носферату держаться подальше от деятельности Камарильи, будь то дело случая, социальная отчужденность или собственные предпочтения, у них формируются объективный взгляд на низость остальных кланов. Нам нет нужды говорить вам еще что-то. Пусть лучше все скажет одна из Канализационных Крыс… или, возможно, одна из жертв Носферату…

Новый Орлеан, 1999 год.

Из моей квартиры на Вьюкс Карре мой гость смотрел своими старыми глазами на город и тихо говорил о муках, которые ему приходилось выносить в течение столетий. Он красив как бог, и я думаю, что все вампиры таковы. Он шести футов ростом, у него англо-саксонская внешность и он настолько прекрасен, что в него можно влюбиться с первого взгляда. Я с трудом верю в свою удачу, и я сижу за столом перед ним и записываю на диктофон свое интервью с вампиром. Он встряхивает своими золотыми волосами и позирует в неоновом свете. «Так значит, - говорит он ангельским голосом, - вы хотите узнать о нашем Маскараде, не так ли?» Он тщательно выбирает слова, и я не могу оторвать взгляда от его тонких, чувственных губ.

« Разумеется! – говорю я. – Я писал о подобных вам всю свою жизнь. Я потратил годы на то, чтобы найти вас. Я оставил свой телефон на сотне телефонных кабинок в Новом Орлеане в надежде, что вы позвоните мне. И теперь вы здесь!» Я был в таком экстазе, что с трудом мог дышать и лишь шептал с придыханием. «Вы прочитали рассказ, который я послал вам?»

Он продолжал размышлять, а на меня начала медленно накатывать тошнота. Странный запах начал проникать в помещение. «Да, я прочитал. И я даже скажу вам, что я об этом думаю» - сказал он, и его голос упал на целую октаву. Его гортанный голос превратился в скрипучие звуки. И когда исчезла иллюзия его наружности, я увидел, каким вампиром он являлся на самом деле. Его светлые волосы превратились в грязные космы, его кожа стала как у рептилии. Он уселся на свой стул и внезапно запах, который я находил таким приятным, превратился в невообразимую вонь отходов.

«В чем дело, парень? Кого ты думал увидеть? Брэда Питта?» Следующими звуками на пленке были звуки моей рвоты…

Камарилья

«Эта штука все еще работает? Хорошо. Слушай историю, которую ты хотел: Маскарад скрывает шесть семей из общества Камарильи, это такой небольшой тайны заговор, который мы создавали последние пятьсот лет. Да, да, я читал твои проклятые рассказы, и ты ни черта не знаешь о вампирах. Я бы не использовал эти книги даже для того, чтобы подтереть ими свою задницу. Убивать людей на сцене в Париже? Вампиры рок-звезды? О чем ты вообще черт возьми думал?

Я обычно не имею дел с людьми, в основном из-за того, что я ненавижу ваш род. И поэтому у нас есть Камарилья: мы вообще не хотим иметь дел с людьми, поэтому у нас есть это эпическое общество, которое держит нас подальше от забот смертных. Некоторые вампиры наслаждаются социальными событиями, однако все это до поры до времени. Если дела пойдут плохо, милых вампиров, о которых вы пишите, изрубят первыми.

Разумеется, некоторые Сородичи провозглашают, что манипулируют каждым аспектом человеческого общества. Не верь этому. Все это полное дерьмо. Я не чувствую ничего кроме презрения к вашей расе и предпочитаю не иметь с вами никаких дел. Поэтому подобных мне называют Канализационными Крысами. Мы живем среди вас, однако мы постоянно скрываемся. И да, как и крысы, нас не заботит то, что мы гадим там, где живем…»

Шабаш

«Могу тебя удовлетворить, я знаю вампиров, которые ненавидят человеческую расу еще больше, чем я. Эти ребята, Шабаш, считают вас бесполезными и вредными ублюдками. Для вас вампиры – поэтическая метафора, для них человек – просто мешок с кровью. Человеческая жизнь ничего не значит для них, и поэтому они убьют стольких из вас, сколько потребуется для их выживания. Считай себя везунчиком, так как ты со своими каракулями не нарвался

на одного из них. Носферату Шабаша стараются выглядеть настолько чудовищными, насколько это возможно (даже больше, чем я), и любой, кто имеет с ними дело, поймет, что они полные Твари. Впрочем, отсюда и их прозвище».

Бруха

«Как в Шабаше, так и в Камарилье есть свои разновидности вампиров, и не все они являются приятными милыми мальчиками. В Камарилье существует семь больших кланов. Первым из них является Бруха, члены которого могут убить тебя как только увидят. Ты можешь думать о них как об одетых в кожу Потерянных Мальчиках, однако они вполне могут закатать тебя в бетон. Они жестокие и непредсказуемые вне зависимости от того, насколько интеллектуальными они хотят казаться. Вполне возможно, что один из этих ребят раскроил бы череп герою твоего рассказа.

Если ты разговариваешь с Бруха, ты всегда должен следить за тем, что ты говоришь. Многие из них любят начинать драку по любому поводу. Однако они обычно забывают, насколько сильными могут быть Носферату. Если придется выбирать между силой и скоростью, я бы поставил на себя. Мы имеем с ними дело, но это не значит, что мы похожи на них. Продавать информацию этим бунтарям легко, так как они постоянно ищут, как бы досадить своим врагам. Многие из них слишком доверчивы – расскажи несколько лживых баек на их Дебатах, и они тут же помчаться в семи направлениях одновременно так, как будто Геенна уже начинается».

Гангрел

«Еще одним кланом являются Дикари, вампиры, которые покинули Камарилью. Они всегда предпочитали дикую природу городам и любили путешествовать. Я гадаю, почему же мы не задумывались о том, чтобы покинуть Камарилью до того, как это сделали они. Они уважали нас больше, чем любой другой клан. Я думаю, это из-за того, что некоторые из них слишком часто впадали в безумие. Многие из них просто хотят, чтобы их оставили в покое, так

же, как и Носферату и поэтому мы прекрасно ладим друг с другом».

Малкавиане

«Что я могу сказать о Малкавианах? Проклятые чудики, держись от них подальше. Они опасно нестабильны. Я видел, как один из них изображал из себя дурочка, а в следующий момент отрубил кому-то голову мечом. Все Малкавиане сумасшедшие, и я ненавижу иметь дело с кем-то, кто страдает раздвоением личности».

Тореадор

«Еще существуют Тореадоры. Хочешь, чтобы я сказал, что я думаю о Тореадорах? (К немалой моей тревоге, следующими звуками, которые записал мой диктофон, были звуки, издаваемые вампиром и напоминающие испускание газов.) Они настолько очарованны красотой, что забыли, насколько на самом деле они уродливы. Вампиры, притворяющиеся красивыми людьми? Увиваться возле самых прекрасных частей смертного мира? Как сказал Джейсон Поллок...» (Мой гость сплюнул кровью на ближайшую простыню с таким артистизмом, что мой диктофон неспособен записать или воспроизвести его).

Тремер

«Тремеры известны как Колдуны, потому что они изучают темные искусства. Они ужасные, таинственные... и самые проклятые из всех вампиров на Земле. Они все повязаны кровавым проклятьем, они проводят всю вечность, сражаясь между собой за власть и авторитет внутри клана. Колдовство делает их сильными, однако оно не стоит того, чтобы быть навсегда запертым в своем клане. Они много говорят о лояльности, но на самом деле любой из них обольет дерьмом другого, чтобы продвинуться в «пирамиде власти», или как там они называют эту чертовщину. Если же иметь с ними дело, то они жаждут всего, что касается оккультных знаний или того, что поможет им облить дерьмом себе подобных».

Вентру

«Вентру – дураки. Богатые, влиятельные, могущественные дураки. Многие из них считают, что лишь они могут управлять Камарильей, так почему бы им не позволить делать это? Если они хотят стоять во главе Камарильи, это лишь означает то, что когда начнется следующий крестовый поход Шабаша, их убьют первыми».

Каитиффы

«Наконец существуют Каитиффы или бесклановые – потерянные детки, оставленные своими создателями. Каитиффы – единственные в мире вампиры, которых опускают больше, чем нас. Так хорошо знать, что мы не на самом дне выгребной ямы, верно? Нам тоже нужен кто-то, кого мы можем опустить, и тут уж ничего не поделаешь».

Ассамиты

«Так же в темных местах мира существуют другие кланы. Взять например Ассамитов. Знаешь ли, многие Сородичи считают, что они лишь убийцы и ничего более. Я имел дело с несколькими из них, и они были учеными, исследователями оккультных вещей и так далее. Так же у них существуют старые разногласия с Вентру. Поэтому с ними приятно иметь дело».

Равнос

«Обманщики нисколько не беспокоят меня. У нас нет ничего ценного, что можно было бы украсть, а они обычно не умаляют нас об информации. Если же они измываются над Тореадорами и Вентру, то мне это нравиться».

Джованни

«Знаешь ли, меня постоянно окружают вампиры, которых я не вижу. И у меня нет никаких идей насчет того, как я могу защитить себя от мертвых, я только слышал сплетни о том, что Джованни сотрудничают с призраками, чтобы шпионить за всеми нами. Разумеется, если они не торгуют информацией, то это лишь пустая трата времени».

Сеттиты

«Эти ребята – загадка. Считается, что они являются кучкой маленьких кровавых культистов и пытаются осуществить какой-то таинственный план Бога Смерти Сета, но разве не считают некоторые, что все Сородичи Камарильи являются пешками Древних? Я слышал, что у них есть талант развращать и использовать людей, однако я не думаю, что они чем-то лучше других вампиров».

Нарушители

Узнать что-либо о других сверхъестественных существах в мире несколько сложнее, чем узнать что-либо о Сородичах или Каинитах, однако у Носферату есть достаточно скрытых секретов, собранных воедино. Одна из частей общества Носферату, Хранители знаний, проводят всю вечность, пытаясь понять других оккультных существ и не слишком охотно делятся своей информацией. Обычный Носферату информирован намного хуже, однако у него гораздо более яркие взгляды на этих существ. Нижеприведенное мнение взято с аудиокассеты, выловленной в канализации Нового Орлеана…

Люпины

«Люпины - это бродячие ночные чудовища. Я видел, как Носферату раскроил череп одному из этих щенков одним ударом, но я думаю, что ему просто повезло. Я думаю, что наилучший выбор – это прятаться от них.

Однако я видел нескольких оборотней, которые находятся на дне так же, как и мы. Когда стая волков загоняет добычу, лидер набрасывается на нее первым и поедает лучшие куски мяса, однако всегда есть и отстающие, которым приходится грызть кости. Я встречал нескольких из этих бездомных оборотней, однако я не знаю, стоит ли мне доверять этим ребятам или же просто бросить им палку и бежать».

Маги

«Кое в чем эти ребята могут быть хуже Тремеров. Однако к счастью, как я думаю, они намного слабее. Я имею в

виду, они смертные, так или иначе, верно? Даже ножи и пистолеты смертельны для волшебника. Так же слышал версию о том, что их магия может крайне веселым способом ударить по ним самим. И я вообще удивлен, почему эти пережитки Ренесссанса не вымерли давным-давно».

Призраки

«Да, разумеется, я верю в призраков. Таинственные парни, которые скрываются от реального мира, но в отличие от Носферату они даже не могут потрогать его. И поэтому они только и могут, что смотреть и горевать. Что? Ты думаешь, один из них смотрит на нас прямо сейчас? Скажи ему, чтобы он посмотрел, что на то, что я ему покажу…»

Феи

«О! Посмотрите на маленьких миленьких фей! Они танцуют, поют, читают стихи и занимаются прочим дерьмом! Но если ты отрежешь им крылышки, то они истекут кровью до смерти. Вот и все».

Охотники

«Охотники? Люди? Не верь в это. Я не знаю, где эти чудики научились так хорошо убивать, но, учитывая, какие силы они используют, они больше не являются людьми. Один Хранитель знаний сказал мне, что они одержимы ангелами или чем-то в том же духе, однако я не верю в это. Я не уважаю вампиров, которые убивают тех смертных, которыми они питаются. И я еще меньше уважаю людей, которые считают, что их моральный долг – убить как можно больше вампиров. Охотники – просто еще одна разновидность чудовищ, по крайне мере я так думаю».

Враги

Подземный мир велик, и хоть Носферату и заявляют, что он полностью принадлежит им, в нем полно чудовищ, которые могут составить конкуренцию этому клану в

борьбе за контроль. Сбежав в канализацию, Канализационная Крыса может избежать опасностей мира наверху, однако в мире Готик-Панка существуют и другие создания, которые предпочитают оставаться невидимыми. Величайшими из них являются легендарные Никтуку, Древние, которые охотятся за всеми членами клана Носферату.

Никтуку

Вы уже слышали эту легенду: проклятый Каином Патриарх Носферату стал презирать себя и принялся убивать своих детей. Как утверждается, другие Патриархи должны ожидать Геенны, чтобы пробудиться и пожрать своих потомков, однако Носферату уже убивает себе подобных в течение тысячелетий. Говорят, что его старшие дети, Никтуку, крадутся по подземному миру и уничтожают наиболее слабых вампиров клана в ожидании Конца Времен.

Носферату гордятся тем, что собирают темные тайны общества вампиров, поэтому существует множество слухов и легенд о Никтуку. Большинство Хранителей знаний соглашаются с тем, что Никтуку – это не отдельная линия крови, а большая часть Носферату четвертого поколения (большая, но не все). Если это правда, то возникает несколько вопросов. Что случилось с остальными детьми Носферату? Они умерли? Или может быть они скрываются в течение тысячелетий, ожидая шанса проявить себя и пожрать своих родичей? Существовали ли они вообще? Не является ли эта история ложью, чтобы объединить Носферату Камарильи против общего врага?

Слухи утверждают, что в венах Никтуку течет витэ самого Патриарха. Некоторые исследователи даже настаивают на том, что все они связаны узами крови с Древним и являются его глазами и ушами (а так же клешнями и щупальцами). Не существует никаких доказательств, что Никтуку действительно существуют, кроме пепла, который остался от их предполагаемых жертв.

Однако, так или иначе, Носферату, которые предпочитают держаться подальше от клана, продолжают таинственным образом исчезать. Поэтому многие Носферату проводят всю свою вечность скрываясь. Старейшины настаивают на том, что лишь всеобщая бдительность может положить конец этим исчезновениям. Некоторые крайне увлечены этой легендой и пытаются расследовать любой слух о появлении Никтуку. Однако неонаты часто говорят, что эта история – всего лишь тактическая уловка старейшин, придуманная, чтобы сохранять единство клана. Они видели достаточно ужасных существ под городами, которые могут убить не хуже легендарных чудовищ. Однако пока идут дебаты, члены клана все еще продолжают исчезать.

Другие твари

Все еще чувствуете себя в безопасности под землей? А что это за странный звук за следующим поворотом туннеля? Нет ничего удивительного в том, что многие Носферату работают вместе – лишь постоянная бдительность и эпическое взаимодействие помогают сохранять их королевства в безопасности.

Безмозглые: Люди, чьи мозги уничтожены наркотиками или алкоголем могут забираться в самые неожиданные места. Как говорят Хранители знаний, какие-то «злые духи» могут пожрать их души и захватить над ними контроль. Если это правда, то эти грязные и отвратительные отбросы общества уже не являются людьми – они охотятся за едой и (если легенды не врут) за человеческими душами. Попадая в канализации, водостоки, узкие переулки и канавы, они трясутся и дергаются там, пока голод окончательно не прикончит их.

Болезни и инфекции поражают этих шаркающих, едва похожих на людей «зомби», и некоторые из них передаются, когда эти существо встречаются друг с другом из-за скуки и отчаянья. Когда подходящий кусок мяса проходит мимо, они затаскивают его вниз ради еды или секса (или и для того, и для другого). Городские племена

безмозглых собираются вместе для выживания. Некоторые из них даже могут выдавать себя за бездомных, вовлекая в процесс новых жертв. Иногда у безмозглых появляются потомки, и если их не съедят, то дети могут выжить даже без опеки родителей. Если им удастся вырасти, то, разумеется, они присоединятся к группе подобных им существ.

Канализационные аллигаторы: Городская легенда? Так же, как и вампиры. Некоторые из этих чудовищ были куплены маленькими счастливыми детьми во время каникул в Эверглейде… и смыты в унитаз разгневанными родителями, когда дети вернулись домой. Обитая в канализации, прячась в мусоре и время от времени питаясь домашними питомцами и бродягами они выросли до ужасающих размеров. Некоторые из них альбиносы, у некоторых защитная окраска (что позволяет им легче делать броски на Скрытность). Некоторые из них слепы, некоторые вглядываются в темноту горящими красными глазами. Некоторые из них выращиваются Носферату как питомцы… а может быть древнейшие используют и Носферату как питомцев? Рассказчики Носферату говорят, что обе истории могут быть правдой. В конце концов, все городские легенды в чем-то являются правдой. Чтобы узнать характеристики аллигатора, смотри **Вампир: Маскарад.**

Крысы! Колонии снующих туда-сюда грызунов копошатся под городом, питаются мусором, разносят заразу и стараются избегать сверхъестественных существ, которые хотят использовать их как невольных союзников. Как и у всех диких животных, у них есть неистовый инстинкт выживания, и они не станут выполнять самоубийственные задания ради таинственных странников даже находясь под воздействием Анимализма. Так же они мастерски могут проникать на территорию людей (которую они считают своей) и иногда собираются в канализации в стаи. Стая из Rattus norvegicus может состоять из 60 грызунов… и если вы на их пути, то лучше выберите другой туннель. Характеристики крысы так же есть в книге **Вампир: Маскарад.**

Кое-что об игровой механике

Правила могут быть нарушены или изменены, если они неадекватны. Если Рассказчику нужно больше игровой механики, то вот примеры, взятые из мира Носферату. Ниже приведена кое-какая информация, которую можно использовать для персонажей, хроник и приключений Носферату.

Новое Дополнение: Информационная сеть

У вас повсюду информаторы. Вам даже не надо идти к ним – они сами приходят к вам и приносят все виды маленьких грязных секретов, которые вы можете продавать. Секреты, которые вы добыли, могут не понадобиться вам сейчас, однако они могут оказаться крайне полезными в будущем и поднять вас над всеми остальными на ступеньку выше. (Примечание для Рассказчика: По решению Рассказчика можно просто аналогично использовать Дополнение Связи).

B:M система: В начале каждой части истории сделайте количество бросков, равное количеству точек в этом Дополнении, со сложность 8. В случае успеха Рассказчик дает вам случайную сплетню, которую вы получаете от своих информаторов. Один успех даст лишь намек, три – информацию о том, насколько достоверна сплетня, пять успехов не разрушат историю, однако позволят вытянуть благосклонность из других сверхъестественных существ города.

ТГУ система: Если вам позволит Рассказчик, вы можете приобрести «Информационную сеть» на свободные очки во время создания персонажа. Вначале каждой сессии проведите Простое Испытание с Рассказчиком. Если вы выиграйте, то он даст вам немного информации из вашей информационной сети (которая может иметь или не иметь отношение к текущей истории). В качестве альтернативы Рассказчик может позволить вам раз в сессию «подслушать» что-либо (разумеется, подслушанное может оказаться бесполезным или даже недостоверным). Так же

Рассказчик может потребовать уточнить, кто именно входит в вашу информационную сеть. Это Дополнение работает отдельно от Дополнения Связи, оно лишь позволяет узнавать местные слухи и все в том же духе, в то время как Связи – вещь более специфическая.

Носферату и Способность Знание

Носферату торгуют всеми видами секретов, в том числе и самыми малоизвестными тайнами оккультных наук. Другими словами, Вторичная Способность Знание (или одна из ее многочисленных вариаций) выражает специфическое поле деятельности Хранителя знаний. Существует множество различных вариантов, будь то Знание Канализации, Камарильи, Шабаша или еще что-то более экзотическое. Это способность не используется исключительно для того, чтобы запоминать эзотерические знания – она так же позволяет узнавать по различным признакам, говорит ли другой Хранитель знаний правду или просто пытается обмануть того, кого он не уважает. Так же это можно делать и при помощи Оккультизма, однако для этого требуется минимум пять точек и соответствующая специализация. Так же помните, что у Носферату сложилась собственная культура общения касательно этих дел: у Тремеров, смертных магов, охотников Арканума и чокнутых ученых могут быть собственные культурные стандарты касательно обмена оккультными знаниями.

У каждого предмета эзотерических знаний есть своя иерархия секретов, начиная с поверхностных тайн, которые узнают новички и заканчивая скрыты секретами, которыми владеют лишь мастера эзотерических знаний. Как в настольной, так и в живой игре Способность знание имеет по крайне мере пять точек (или пять уровней) специализации. Носферату, у которого Способность Знание более высокая, чем у другого искателя знаний может владеть настолько темными секретами, что он не захочет делиться ими с новичками. Например, в живой игре персонаж, у которого Знание Каинитов 5 может не захотеть поделится апокрифическим отрывком из Книги Нод с тем, у кого Знание Каинитов 4. Обычно считается, что подобные знания собираются и продаются Тремерами, однако не

забывайте, что Носферату имеют дело со всеми видами секретов. И вне зависимости от клана, эксперты не станут дешево продавать свои секреты.

Так же Способность Знание можно использовать, чтобы узнать, насколько сведущ другой Хранитель знаний. В живой игре персонаж с этой способностью может предпринят Умственную Попытку и спросить другого оккультиста о чем-нибудь сверхъестественном: победитель узнает, сколько Черт Знания у его оппонента. В настольной игре каждый Хранитель знаний делает бросок на Знание, сложность которого составляет (10–уровень Знания) вампира. Если вы обманываете кого-то и делаете вид, что знаете больше, чем оно есть на самом деле, вы можете узнать кое-какие секреты собеседника, которые не должны знать: например тот, у кого Знание Шабаша 4 может получить фрагмент информации, которой владеет исследователь, у которого оно равно пяти. Наиболее эзотерические секреты клана Носферату спрятаны в лабиринтах из дезинформации и лжи. Входите в них на свой страх и риск.

Достоинства и недостатки

Рассказчик может любить или ненавидеть Достоинства и Недостатки. Он может ограничивать, модифицировать, разрешать или запрещать их. Для тех, кто играет в**Театр Глаз и Ума** многое из написанного ниже адаптировано для живой игры. Разумеется, прежде чем использовать что-то из нижеприведенного, стоит спросить разрешения у Рассказчика или Ведущего.

Конечности ящерицы (1, Достоинство)

Сделав небольшое усилие, вы можете отбрасывать части своего тела. Когда одна из ваших конечностей зажата или схвачена, истратьте один пункт крови и сделайте бросок на Силу Воли со сложностью 8. В случае успеха вы можете отбросить часть своего тела и убежать. Разумеется, истратив достаточно крови вампир может отрастить свою конечность, однако если вы потеряли руку или ногу, то

получаете -3 к своему запасу кубиков, что отражает ваше ранение. И помните, что если вы потеряете обе ноги, то некоторое время вам придется ползать.

ТГУ: Истратив Черту Крови и Черту Силы Воли вы можете отбросить одну из своих конечностей. Вы можете делать это столько раз, сколько Черт Крови и Силы Воли истратите. Однако вы получаете Негативную Черту Хромой, пока у вас отсутствует конечность (и не получаете никаких дополнительных Черт за это). Отыгрывайте этот недостаток, пока ваша конечность не отрастет обратно.

Длинные пальцы (1, Достоинство)

У вас необычайно длинные пальцы. Вы получаете один дополнительный бросок, если дело касается координации или захвата.

ТГУ: Получите Физическую Черту Ловкий и еще одну дополнительную Черту для всех попыток, где требуется ловкость рук.

Большие клыки (1, Достоинство)

У вас большие клыки, как у слона или моржа. Они не могут быть спрятаны, однако дают по одному дополнительному кубику для урона и Запугивания.

ТГУ: Получите две дополнительных Черты для любой атаки укусом. Ваш укус наносит один дополнительный уровень урона.

Пловец (1, Достоинство)

Вы крайне комфортно чувствуете себя под водой и предпочитаете не ходить, а плавать. Вы получаете -1 к сложности для Физического броска, который требует действий под водой.

ТГУ: Получите одну дополнительную Черту во время попытки, если вы плывете или передвигаетесь под водой; эта Черта доступна, если вы погружены под воду хотя бы по грудь.

Скользкий (1, Достоинство)

Ваша кожа выделяет особую слизь, как у червя или моллюска. Сложность для поглощения урона огнем уменьшается на 1, а тот, кто пытается схватить вас, должен набрать 2 дополнительных успеха.

ТГУ: Получите дополнительный Уровень Здоровья для сопротивления огню и две дополнительные черты, когда кто-то пытается схватить вас.

Широкая пасть (2, Достоинство)

У вас огромная дыра вместо рта. Она может улыбаться, может кривиться, и что самое главное, она может оскаливаться гораздо шире, чем любой человеческий рот. Обычный вампир может высосать три пункта крови за ход. Вы можете выпить четыре пункта крови за ход, так как способны впиться своей усаженной зубами дырой в гораздо больший участок кожи.

ТГУ: Вы можете выпить четыре пункта крови из жертвы за ход вместо трех.

Плевок блевотиной (2, Достоинство)

Этот талант похож на Достоинство Поглощение Пищи, но он гораздо более многогранный. Еду можно поглощать и крайне быстро извергать обратно. Вампир с этой способностью может поглощать еду и напитки и возможно даже чувствовать их вкус. Он не получает никаких выгод от поедания блюд, однако может сохранять еду в своем желудке для дальнейшего использования. Когда понадобиться, Носферату может не только изрыгнуть еду, но и сделать это с необычайной точностью.

Плевок блевотиной требует броска Выносливость+Атлетика со сложностью 8, и жертва может попытаться уклониться от этого. Это атака не наносит урона (разве что чьей-то гордости), однако в зависимости от типа еды она может на время ослепить жертву, заставить ее поскользнутся или со стыдом покинуть

грандиозный бал Камарильи, который устроили Тореадоры. Пожалейте бедного облеванного Тореадора…

ТГУ: Блевотина действует не так же, как все остальное метательное оружие. Если вы хотите поразить кого-то этим вонючим снарядом, вы должны выиграть Физическую Попытку. Жертва может сопротивляться обычным образом (модификаторы для уклонения и покрытия так же используются).

Невидимый сон (2, Достоинство)

Вы можете использовать Затемнение, чтобы прятаться днем, когда спите. Использование этой способности требует дополнительного пункту крови (или Черты Крови), и тогда вы сможете спать невидимым в течение всего дня. Разумеется, вы должны быть скрыты от солнечного света, и вампиры, владеющие Прорицанием, могут заметить вас, однако смертные будут игнорировать ваше присутствие. Это полезное Достоинство для послов и путешественников Носферату, многие из них могут погибнуть без него.

ТГУ: Потратьте дополнительную Черту Крови (и еще столько, сколько требует применение Затемнения) перед сном. Вы должны получить разрешение Рассказчика, чтобы взять это достоинство.

Жесткая шкура (2, Достоинство)

У вас толстая жесткая кожа. Получите один дополнительный кубик для поглощения любого урона (кроме солнца и огня).

ТГУ: У вас есть один дополнительный Уровень Здоровья Ушибы.

Ложное отражение (3, Достоинство)

Используя Маску Тысячи Лиц Носферату с этим Достоинство может создавать ложный образ на записывающих устройствах. Его можно сфотографировать, заснять на видео или даже записать его голос. Носферату

без этого Достоинства не могут создавать свой ложный образ на записях при помощи Затемнения.

ТГУ: Потратьте одну Умственную Черту, чтобы использовать это Достоинство, а так же Черты для использования Маски Тысячи Лиц – например, по одной за изображение, голос и т. д. Так же вы должны описать устройство, на которое вас записывают.

Дурная кровь (3, Достоинство)

Витэ, которое бежит в ваших жилах, действительно ужасно на вкус. Любой, кто укусит вас или попытается питаться вами должен сделать бросок на Силу Воли со сложностью 6 или он потратит следующий ход давясь и рыгая. Идиот, который попытается диаблеризировать вас должен сделать бросок на Силу Воли со сложностью 9 чтобы преуспеть.

ТГУ: После того как кто-то укусит вас или попытается питаться вами, он должен пройти Простое Испытание иначе истратит всю следующую сцену мучаясь от приступа тошноты; нельзя тратить Силу Воли, чтобы избежать испытание (ваше витэ действительно ужасно на вкус). Если жертву начинает тошнить, она получает штраф на одну Черту для всех Физических Попыток. Из-за этого узы крови более мучительны, Становление еще сложнее, а загуливание практически невозможно.

Приятель-рептилия (3, Достоинство)

Да, легенды об аллигаторах-альбиносах в канализации – правда. И вы в течение нескольких лет выращивали некоторых из них при помощи вашего бассейна тварей. В тщательно выращивали и жестоко тренировали вашего раба-рептилию с исключительным интеллектом. У него есть разум как у пятилетнего ребенка и зубы, острые как ножи мясника. Зверь понимает ваш родной язык и даже может следовать сложным командам. Он гораздо быстрее и смертоноснее любого человеческого гуля и является крайне хорошей машиной для убийств, а так же может патрулировать ваш домен с высокой эффективностью. Так

же эти рептилии любят приносить вам человеческие конечности (будь они целые или уже не очень).

Загуленный приятель-рептилия

Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 2 , Выносливость 6.

Социальные атрибуты: Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 3.

Дисциплины: Стойкость 2, Могущество 2.

Запас крови: 5.

Сила воли: 5.

Характеристики для ТГУ

Физические Черты 7

Социальные Черты 0

Умственные черты 2

Стойкость (Выносливость, Терпимость), Могущество (Отвага, Мощь)

Запас крови 12

Сила воли 3

Патагия (4, Достоинство)

У вашего ужасного маленького тельца есть складные кожаные крылья. Представьте крылья птеродактиля или белки-летяги. А теперь представьте, что они обвисают на искаженном скелете как крылья летучей мыши. При помощи потоков воздуха или сильного ветра вы можете летать на небольшие дистанции – крайне полезная способность для Носферату, который крадется по крышам, не так ли? Рассказчик должен знать, что вампир с этим

Достоинством может летать с такой же скоростью, с какой и ходит.

ТГУ: Вы не можете действительно летать или парить при помощи этого Достоинства, только планировать как белка-летяга при помощи кусков кожи, находящихся под вашими руками. Вы не можете перевозить пассажиров, а лишь собственные вещи (по решению Рассказчика). К тому же вам нужен ветер, без него вы просто упадете камнем вниз (так что даже не думайте использовать это внутри помещения). Если вы делаете вид, что парите, расставьте руки вширь и прикрепите особый значок, который обозначал бы ваш необычный внешний вид. Проконсультируйтесь с Рассказчиком, прежде чем брать это Достоинство.

Плохой внешний вид (5, Достоинство)

Ваше лицо ужасно, но оно может сойти за лицо просто уродливого человека. Если вы прикроете остальные части вашего дела, то спокойно можете разгуливать среди смертных и будете выглядеть лишь немного подозрительно. Если у вас есть горб, ваша кожа местами как у рептилии или вы обладаете ужасным запахом, от которого невозможно избавиться, то приняв особые предосторожности вы все еще можете находится среди людей, не нарушая Маскарад автоматически. Однако другие вампиры будут лишь сокрушаться по тому поводу, что вы не выглядите как «настоящий» Носферату. К тому же вы настолько же «симпатичны», как и другие члены вашего клана – ни одно Достоинство не способно поднять Внешность Носферату выше нуля.

Тупые клыки (1, Недостаток)

У вас огромные зубы, однако они не такие же острые, как и у остальных вампиров. Чтобы нанести урон укусом вы должны набрать дополнительный успех (этот успех вычитается из урона, нанесенного вами суммарно). Когда вы уже вонзили зубы в свою жертву, то наносите ей один уровень повреждений за каждых два пункта крови. Если же

ваши зубы лишь сомкнулись на плоти жертвы, то вам придется жевать и жевать ее…

ТГУ: Вы должны сделать дополнительную Физическую Попытку (дополнительно к тем, которые необходимы, чтобы схватить жертву), чтобы вонзить свои клыки в жертву. Ваш укус наносит один уровень повреждений за каждую Черту Крови, которую вы получаете.

Печально известный отшельник (1, Недостаток)

Камарилья не примет вас за одного из своих ни при каких условиях. Шабаш не думает о том, чтобы провести над вами Ритуал Создания – по их мнению, оно того не стоит. Когда-то в прошлом вы или ваш сир очень испортили себе репутацию, и поэтому обе секты отвергают вас. Вы не просто отшельник – ваша дурная слава просочилась в обе секты. Вы можете найти котерию, которая будет работать с вами, однако они не возьмут вас на какое-либо собрание вампиров Камарильи или Шабаша из-за опасения, что это повредит их собственной репутации. Рассказчик может разрешить вам взять этот Недостаток только после того, как вы придумаете детальную историю о том, как вы получили эту социальную стигмату.

ТГУ: Вы можете никогда не получить статус в Камарильи или Шабаше. Так же этот недостаток автоматически делает вас целью для Чистильщика в городе Камарильи или подобных ему охотников в городе Шабаша.

Вонь (1, Недостаток)

Даже другие Носферату шарахаются от вашего ужасного запаха. Отнимете два кубика от любого броска на Скрытность, когда вы пытаетесь скрыться от любого существа, способного чувствовать запахи (если только вы не находитесь на подветренной стороне).

ТГУ: С этим Недостатком вы теряете способность скрываться – крайне сложно скрываться от того, кто может даже унюхать вас. Вам не нужно измываться над своей

гигиеной, чтобы отыгрывать этот Недостаток. Достаточно специального значка, который будет отображать это.

Выборочные Черты Носферату

Во многих случаях вы можете описать себя как Звероподобный. Насколько действительно уродлив то, кого называют Отвратительным? Иногда этих слов недостаточно, чтобы описать изогнутую как лук спину, искаженную шею, утыканную клыками пасть или гноящиеся раны. Будут ли спина, изогнутая сколиозом или лицо, изуродованное шрамами менее ужасными, если их просто обозначить словом Уродливый? С разрешения Рассказчика вы можете брать эти Черты, чтобы описать свои «необычные» особенности. Все, что от вас требуется – немного творческой деятельности. Если вы решите использовать эти Черты, помните, что вы так же должны отыгрывать их. В этом смысле они не отличаются от описаний вроде Мускулистый или Нетерпеливый.

Выборочные Черты Носферату: Отравленный, Обугленный, Кошмарный, Налившийся кровью, Вялый, Грязный, Вызывающий тошноту, Гнойный, Оцепеневший, Гниющий, Рептилоподобный, Омерзительный, Резиновый, Шершавый, Покрытый шрамами, Иссохший.

Аносмия (2, Недостаток)

Вы не чувствуете вкуса или запаха. Самая ужасная вонь не оказывает никакого воздействия на вас – вы ее даже не чувствуете. Вы теряете все броски на Восприятие, которые требуют чувствовать запах. Однако все сверхъестественные атаки, основанные на ужасных запах и вкусах так же не действуют на вас. Разумеется, все Носферату, кто прожил достаточно долго в канализации становятся невосприимчивы к любым ужасным запахам, однако вы не чувствуете их вообще.

ТГУ: Начиная от вони прокисшего молока и заканчивая восхитительным запахом цветущей магнолии, начиная от вкуса крови на вашем языке и заканчивая воспоминанием о последнем глотке мартини, мир вкусов и запахов потерян для вас. Вы не можете приобрести следующие Достоинства: Обостренные Чувства: Запах и Обостренные Чувства: Вкус. Вы так же автоматически проваливаете любую попытку, основанную на вкусе или запахе, так же вы не можете повысить эти чувства при помощи Обостренных Чувств.

Заражение паразитами (2, Недостаток)

Другие существа живут на вас или внутри вас. Всяческая живность – мошки, клещи, вши, москиты, пиявки и споры грибов обитают на вашей коже. Ваша плоть корчиться от судорог, живность копошиться внутри вас, возможно даже устраивает там свои гнезда. Не смотря на все ваши попытки изгнать их, они не исчезают. Вы никак не можете управлять этими насекомыми, и некоторые из них довольно докучают вам, так усилились, питаясь вашим витэ.

Каждую ночь, когда вы просыпаетесь, сделайте бросок. Разделите результат на три с округлением в большую сторону. Результат покажет, сколько пунктов крови вы потеряли из-за того, что их выпили паразиты, которые находятся внутри вас. К тому же постоянная чесотка достает вас – сложность всех бросков на Самоконтроль увеличивается на один.

ТГУ: Каждый раз начиная игру, проведите обычный тест на витэ. После того, как вы узнаете количество вашего витэ, сделайте четыре Простые Попытки – каждый провал будет означать потерю одной Черты Крови из-за ваших паразитов. Так же вы получаете штраф в одну Черту для всех попыток на Самоконтроль. Отыгрывайте постоянную чесотку из-за паразитов, так же прикрепите специальный значок, который бы обозначал, что ваша кожа буквально изъедена.

Вражеский выводок (3, Недостаток)

Выводок ваших родичей-Носферату развязал против вас неотвратимую вендетту. Вы можете бежать от них, но не можете спрятаться. Если вы обитаете с ними в одном городе, они используют все свои возможности, чтобы превратить ваше существование в ад. Путешествие через местную канализацию превратиться для вас в кошмар. Если вы убежите, то они используют все свои связи и влияние, чтобы навредить вам в следующем городе, где вы покажете свою противную рожу. Рассказчик может разрешить вам взять этот Недостаток только после того, как вы придумаете детальную историю о том, как вы получили эту социальную стигмату.

ТГУ: Это специфический вариант Недостатка Преследуемый, который описан в книге**Законы Ночи**. Проконсультируйтесь с Рассказчиком, прежде чем брать этот Недостаток, и решите вместе с ним, почему же вас преследуют.

Некрофил (3, Недостаток)

Нет, вы не занимаетесь сексом с мертвецами, но вы любите их компанию. Вы любите мертвые тела и «приглашаете» их в свой домен. Ваше убежище безвкусно украшено расчлененными и изувеченными частями трупов всех видов. Вы разговариваете со своими мертвыми друзьями, танцуете с ними, делаете из них предметы искусства или развлекаете их. Вампиры с чересчур утонченным характером должны сделать бросок на Храбрость со сложностью 4 прежде чем зайти в помещение, куда вы приглашаете своих

гостей. Тореадоров начинает тошнить, Тореадоры из антитрибу начинают аплодировать вам. По определенным причинам этот недостаток весьма популярен среди Кожаных Лиц.

Иссохшая нога (3, Недостаток)

По каким-то причинам одна из ваших ног функционирует не так же хорошо, как и другая. Вы теряете три кубика для любых действий, требующих движения, к тому же ваша скорость падает вдвое.

ТГУ: Получите Негативную Черту Хромой 3 (не получая никаких выгод за это), и вы проваливаете любое испытание, требующие две здоровых ноги (например бег или танцы). Отыгрывайте сложности при ходьбе.

Гниющий (4, Недостаток)

После того как вы поучили Становление, ваше тело начало разлагаться. Таинственные силы, которые блокируют процесс гниения у других вампиров, имеют слабое воздействие на вас. В результате вы постоянно гниете. Вы теряете один кубик, когда ваш персонаж поглощает урон. Если вас тяжело ранили, сделайте бросок на Выносливость со сложностью 6. Если он неудачный, то часть вашего тела или одна из ваших конечностей отваливаются. Если он провален, вы так же получаете один уровень непоглощаемых повреждений; когда рана залечена, утерянные части тела отрастают снова.

ТГУ: Когда вы получаете повреждение, проведите Статический Тест чтобы узнать, не получили ли вы непоглощаемый урон из-за вашего ускоренного разложения. Так же вы ужасно воняете – носите специальный значок, когда видна ваша истинная суть, который бы обозначал, что вы выглядите и воняете как разлагающийся труп в низкосортном фильме.

Предатель (4, Недостаток)

Да, вы ублюдок и предатель, и если другие Носферату узнают об этом, они немедленно убьют вас. Различными

способами вы доставляете кому-то информацию о ваших союзниках. Это могут быть письма по электронной почте, оставляемые в особом месте записки или отсылаемы с курьером пакеты. Вы должны выдавать секреты ваших союзников, обычно вашей котерии, во время каждой сессии. В конце сессии вы должны сказать Рассказчику о том, что вы проделали, и если вы были недостаточным ублюдок, один из ваших собственных секретов попадет во всеобщую информационную сеть.

Заразный (5, Недостаток)

Мертвые тела содержат различные заразные бактерии и споры. По этой причине следователи надевают перчатки, когда обследуют трупы. Из-за более жестокой версии проклятия Носферату, некоторые несчастные члены этого клана сохраняют подобные заболевания и после Становления. Заразные Носферату не могут взаимодействовать со смертными без риска заразить их какой-либо инфекцией. Смертный, который прикасается к Заразному Носферату должен сделать бросок на Выносливость со сложностью 9 или заразится болезнью до конца следующей недели. В конце каждой недели он должен делать еще один бросок, и если он успешен, то смертный излечивается от болезни.

Это довольно серьезный Недостаток, и он заставляет игрока изобретать новые пути взаимодействия с миром смертных. Для сохранения игрового баланса многие другие сверхъестественные существа могут различными способами справляться с болезнями Заразных Канализационных Крыс: оборотни очень быстро регенерируют, маги могут мистическим образом исцелить болезнь у себя или у других магов, призраки не могут заразиться, так как они нематериальны и т. д.

Бессловесный (5, Недостаток)

Вы не в состоянии воспроизводить человеческую речь. Возможно, ваши челюсти ужасно деформированы или вы слишком долго пробыли в канализации. Вы можете мычать, хрипеть и указывать на что-то, о чем хотите сказать, но не можете произносить членораздельные слова. Игрок может

говорить, описывая, что делает его персонаж, однако сам персонаж никогда не произнесет ни слова. Единственным исключением являются животные – вы можете общаться с ними на невербальном языке.

ТГУ: Возможно, во время Становления вы потеряли язык или атрофировались ваши голосовые связки. Так или иначе, вы не можете нормально говорить. Вы можете использовать язык жестов или писать то, о чем вы хотите сказать, или мычать и указывать на предметы. Вы можете разговаривать с Рассказчиком или ведущим, обсуждая правила, однако во время игры вы должны отыгрывать этот Недостаток.

Клановые Дисциплины

Старейшины Носферату, которые изучали силы Крови веками, изобрели множество гениальных способов для использования Дисциплин. Неонаты же наоборот чувствуют себя неуверенно, не зная, что же им делать со всеми этими силами. Ниже приведено несколько необычных примеров использования клановых Дисциплин, методы, о которых вы возможно и не догадывались.

Анимализм

Анимализм – первая из «клановых Дисциплин» Носферату и одна из наиболее ценных сверхъестественных способностей. Неонаты обычно используют эту Дисциплину лишь несколькими способами и очень радуются, когда им впервые удается несколько раз поговорить с бродячими котами, канализационными крысами или стаей бродячих собак. Они так же приходят в восторг, когда им удается призвать кого-то из этих городских существ и атаковать при их помощи себе подобных. Старейшины используют эту Дисциплину гораздо шире, и вершина их мастерства – вампирский вариант «Вызова Чудовища».

Разведчики: Мастера Затемнения считают, что они лучшие разведчики в мире вампиров, но они ошибаются. Особо проницательные Сородичи могут заметить Сородича,

использующего Незримое Присутствие, однако они чаще всего игнорируют животных-разведчиков, которых используют мастера Анимализма. При помощи Шепотов Зверя любой бродячей кошке или уличной крысе можно отдать приказ осмотреть вон тот угол, прошмыгнуть внутрь здания или даже следить за подозрительным субъектом. Некоторые Носферату даже выращивают питомцев, предназначенных для этих целей. Разумеется, тренировка требует Знания Животных.

Сторожевые псы: Так как Носферату крайне параноидальны, то им нужны союзники, которые бы присматривали за ними. Натренировать сторожевого пса гораздо легче при помощи Анимализма, чем при помощи Знания Животных. Даже небольшую крысу или кошку можно натренировать так, что она будет прикрывать крадущегося Носферату.

Диверсии: Обычные городские животные обычно идеально подходят для спланированных диверсий. Многие неонаты считают, что Манок хорош лишь для атаки, однако любая хорошая Канализационная Крыса знает, что чаще лучше красться, чем драться. Если например ваши враги загнали вас в общественном парке, гораздо легче вызвать стаю голубей, чтобы они отвлекли ваших преследователей, а не заклевали их до смерти. Манок создан не только для того, чтобы воздействовать на большие группы животных: одинокий смертный, бредущий со своей собакой, может создать такое количество возможностей, которые не под силу даже стае канализационных крыс.

Умственные манипуляции: Анимализм не так эффективен, как Доминирование, однако при помощи Усмирения Зверя так же можно воздействовать на смертных. Эффективно используя эту Дисциплину, Носферату может убедить человека, что крадущиеся чудовище из канализации не настолько ужасно и опасно, каким оно является на самом деле. При помощи прикосновения и взгляда мастер этой способности может одержать очевидца и затем врезать ему при помощи Могущества или оставить его для других членов котерии, чтобы они могли разобраться с ним. При помощи Усмирения Зверя так же можно прекрасно питаться.

Звериное веселье: Некоторые особо звероподобные Носферату предпочитают Слияние Духа Маске Тысячи Лиц. А почему бы и нет? Использующий Затемнение Носферату может выдавать себя за безобидного человека, а мастер Анимализма может свободно путешествовать по миру наверху в шкуре бешенного пса, бродячего кота или более экзотического существа из канализации. При помощи Прорицания нельзя обнаружить эту одержимость.

Животные-шпионы: Вампир с Обостренными Чувствами может обнаружить Носферату, использующего Незримое Присутствие, однако он может не опасаясь свободно говорить при бродячем коте, который крадется под окном его убежища. Незаметные помощники могут сделать информационные сети многих выводков Носферату ужасающе эффективными. Даже самый параноидальный князь не может прекращать говорить каждый раз, когда крыса пробегает по полу или бродячий пес располагается возле входа в его убежище.

Песня в Темноте (Анимализм шестого уровня)

Прежде чем клан Носферату смог скрыться в лабиринтах, погребенных под городами людей, Древние, чтобы выжить, использовали огромные пещеры и пустоты. Наиболее могущественные Старцы не ограничивали себя немногими уже существовавшими — они создавали новые. Хранители Знаний рассказывают истории об огромных существах под землей, забытых тварях из юных дней мира, чудовищ, которых не смог бы уничтожить и сам Носферату. Подземные великаны, эти пережитки прошлого медленно пробивают туннели и проползают бесчисленные мили под земной поверхностью. Хотя циничные и научно настроенные Носферату (отшельники и прочие)

отрицают существование подобных созданий, ученые-люди не могут достоверно предсказывать случающиеся землетрясения и тому подобные подземные события.

Некоторые оккультисты Носферату утверждают, что лишь Старцы-Носферату достаточно могущественны, чтобы призвать подобную силу. И совсем немногие настаивают, что сильные вампиры применяют эту Дисциплину, чтобы создавать карстовые воронки, обрушивать нестабильные подземные тоннели или открывать огромные пещеры в сельской местности, отчаянно необходимые их потомкам. Самые возмутительные рассказы повествуют о целых экосистемах, основанных вокруг громадных хтонических червей, подземных левиафанов или иных существ, вгрызающихся в земную кору. Связана ли эта сверхъестественная способность (если она вообще существует) с призывом подобных существ или просто с колебанием больших объемов земли, остается объектом предположений. Решение пусть выносит ваш Рассказчик.

Система: Если подобные создания существуют, то Древние Носферату могут в некоторой мере ими управлять. Старец Носферату теоретически способен призвать подобное существо и командовать им — один раз в год за каждые пять пунктов Силы Воли (или Черт Воли), что у него имеются. Для начала вампир сжигает эти временные пункты (или Черт) в течение как минимум месяца; он не может

восстанавливать их до тех пор, пока данный срок не пройдет. Размер подземного возмущения зависит от броска Обаяние + Выживание; сложность зависит от того, насколько незаселенна указанная область. (Ненаселенный участок земли посреди Сахары означает сложность 6; деловой район Манхэттена — 10.) Рассказчики могут просто отбросить механику там, где дело касается Старцев, и просто продемонстрировать вырезки из газет, повествующих о недавнем сильном землетрясении, прокатившемся по миру.

Затемнение

Затемнение – наиболее часто используемая Носферату Дисциплина. Многие из неонатов даже представить себе не могут, как можно было бы переносить бессмертие без него. К несчастью, они редко полностью используют возможности Затемнения, предпочитая просто невидимыми бродить по улицам, выдавать себя за смертных и прятаться от опасности, когда это требуется. Присмотримся поближе и узнаем, что же еще может предложить Затемнение умному Носферату.

Видео и аудио наблюдение: Носферату специализируются на продаже маленьких грязных секретов. Мастер Затемнения без труда скроется от камеры или микрофона. От шпионов подобного типа требуется стоять на одном месте и сохранять тишину. То же требует и применение Покрова Теней. Неонат может владеть лишь этим уровнем Затемнения, однако другой член его выводка, владеющий Общим Покровом может с легкостью перемещаться вместе с ним с места на место.

Социальный хаос: Носферату изображают при помощи Маски тысячи Лиц не только безобидных персон. Многие

легендарные вампиры создавали хаос, изображая примогенов, князей, знаменитых смертных и других известных индивидуумов. Представьте, какая суматоха подымится вокруг любовных похождений Тореадора со смертной, если его потаскушка увидит его в городе с кем-то другим. Что будет, если старейшина Бруха (или кто-то похожий на него) будет угрожать князю физической расправой? Если выводку не оказывают должное уважение, социальный хаос станет сильным мотиватором для местных представителей Камарильи

Городское переустройство: Некоторые Носферату так же используют тактику «социального хаоса» и в мире смертных, особенно если дело касается целых районов, где проживают смертные. Твари знают, как превратить предназначенные под снос здания или заброшенные дома в подобных районах в убежища для Носферату на поверхности. Процесс занимает некоторое время, но события можно подогреть, произведя несколько жестоких действий со стороны полиции или заняв место главаря местной банды. Чем больше ужасных событий происходит в районе, тем ближе он становится к переустройству.

Ложный шантаж: Носферату часто получают влияние над политиками, шантажируя их доказательствами криминальных деяний. Иногда доказательства даже не являются настоящими. Разбирающиеся в технологиях Носферату могут много добиться, используя Маску Тысячи Лиц и камерой. Это не всегда работает с видео камерами, однако со специально снятым фильмом это работает замечательно. Изображения, на котором показано, как местный политик вытворяет невообразимые вещи с неизвестной проституткой, порнография со знаменитостью или доказательства того, как обычный человек совершает ужасное преступление стоят много... даже если они не настоящие.

Могущество

Удаль, мощь, сила – не важно какими словами вы его опишите, Могущество – впечатляющая Дисциплина. Многие неонаты думают о нем как о простой и грубой боевой способности, но при помощи этой Дисциплины

можно сделать гораздо больше. Разумеется, Могущество – это сложная и непредсказуемая боевая способность… однако Носферату так же используют его для архитектуры и искусства.

Строительство: Расширение городской канализационной системы требует большего, чем политического влияния и преданных гулей. Носферату часто помогают своим гулям при помощи Могущества выполнять особо сложные задания, когда требуется как-либо улучшить подземные лабиринты под городом. Возможность делать туннели в цельном камне, двигать глыбы, бетонировать или разрушать одним ударом туннель – полезные навыки для строителей Носферату.

Разрушение: Когда убежище Носферату и домен вокруг него построены, Носферату должен подумать о том, как он будет защищать их. Последней линией обороны обычно является обрушение тщательно выбранных туннелей, что позволяет заблокировать наступающие силы. Так же при помощи столь грубой силы можно разрушить целое здание до основания. Если врага заманить в шаткое здание и быстро сломать его опорные элементы, то можно прикончить даже самое ужасное из сверхъестественных существ.

Скульптуры: Искусство Носферату часто представляет из себя большие куски камня и металла. Могущество позволяет Носферату делать статуи из мрамора и гнуть железо. Если вы создали Носферату со Способностью Исполнение, то эти возможности ему пригодятся.

Борьба: Титаническая сила еще более смертоносна, если кто-то использует ее со знанием дела. Некоторые легендарные Носферату прославились тем, что комбинировали различные стили борьбы с возможностями Могущества. Подобные борцы используют разнообразные тактики. Некоторые из старейшин дерутся в стиле греко-римской борьбы, но они не могут соперничать с более современными методами. Борцы Носферату из Мексики владеют стилем лача либре, и часто используют его против других сверхъестественных существ; существуют сотни мексиканских фильмов о борцах, в которых герои

сражаются с вампирами, оборотнями или чем-то еще более худшим.

Метание: Зачем бить врага кулаками, если есть вещи потяжелее, при помощи которых их можно навредить? Используя соответствующие «проявления силы» Носферату могут метать железные ворота, канализационные люки или даже небольшие машины в своих противников. Вы никогда не останетесь без оружия, если можете отодрать кусок металла прямо от стены. Следующая таблица дает информацию об игровой механике для этой тактики (используйте по собственному желанию):

Импровизированное оружие для Могущества

	Требования Силы	Сложность	
нализационный люк	5	8	
рота	7	8	
тоцикл	9	9	
большая машина	11	10	

Могущественная драка

В настольной версии **Вампира** метательное оружие довольно громоздко: чтобы кинуть что-либо тяжелое, требуется бросок Ловкость+Атлетика (или Холодное Оружие) со сложностью 8 или 9. Так же по вашему желанию выбранной цели можно запретить делать бросок на Силу Воли, чтобы «избежать Уклонения»; если же впавший в безумие Носферату начинает кидаться спортинвентарем, может потребоваться бросок на Силу Воли, чтобы цель смогла делать что-то другое, кроме Уклонения. Смотрите таблицу для использования подобного оружия.

В живой игре, **Театре Глаз и Ума**, подобные требования могут быть абсурдны, но помните, что это всего лишь

условность. Отыгрывая социальное общение со старейшиной Носферату, вы можете просто дать ему особую карточку, которая бы обозначала, что подымает машину над своей головой. Если же игрок действительно хочет использовать метательное оружие, Ведущий должен создать несколько карточек, которые бы отображали это. Это импровизированное оружие должно иметь Черту Громоздкий 3, столь массивной вещью трудно ударить, однако она наносит серьезный ущерб. Чтобы отобразить урон от такого оружия, умножьте обычный урон на два (или что-то вроде этого).

Необходимость питаться

Охотится за смертными как за добычей на поверхности довольно сложно для Носферату. Люди обычно убегают от ужасных существ, особенно от тех, которые хотят съесть их. Затемнение может помочь, но оно есть не у каждого вампира. Некоторые Носферату развивают Доминирование и Присутствие, при помощи которых питаются Вентру и Тореадоры. Неонаты рискуют еще больше, так как они еще не слишком овладели своими сверхъестественными силами. Однако не стоит бояться. Не каждому Носферату требуется владеть Затемнением, чтобы выжить. Возможно, поначалу охотиться будет трудно, однако у вампиров есть столетия, чтобы развить свое мастерство.

Загуленные рабы: Зависимые от витэ рабы сделают все что угодно, чтобы удовлетворить прихоти своих хозяев. Некоторые гули выказывают свою преданность периодически доставляя еду своему хозяину. Затащив несчастную добычу в тайное место, они дают вампиру легкую возможность поесть. Зачем охотится невидимым? Ведь для некоторых глядеть в глаза жертвы, которую выпивает досуха ужасное чудовище, столь же приятно, как и сам процесс питания.

Кровавые куколки: Процесс создания кровавой куколки довольно прост. Поймайте человека, загульте его и приучите к своей крови. Делайте все что угодно, чтобы удержать его возле себя на достаточное время, и наложите на него узы крови. После того, как вы завоюете его сердце и душу при помощи вашего чудесного витэ, вы получите

смертного, из которого сможете регулярно питаться. Кровавые куколки Носферату начинают искажаться физически с течением времени, однако некоторые люди пожертвуют чем угодно ради своей любви… даже своей свободой.

Усмирение Зверя: Эта Дисциплина работает на любом чувствительном существе, в том числе и на людях. Звероподобные Носферату могут регулярно охотиться на одной и той же аллее или в одном и том же углу улицы, убаюкивая свои жертвы до полного успокоения. Помните сцену из фильма ужасов, где любопытный подросток залезает туда, куда ему не следует? Разумеется, на самом деле ни один разумный человек не полезет в подвал заброшенного дома или в открытый канализационный люк… если только кто-то немного не «подтолкнет» его к этому. Повторяющиеся применения Усмирения зверя могут быть крайне притягательны. Жертвы будут снова и снова приходить на одну и ту же пустынную улицу и возвращаться со смутными воспоминаниями об удовольствии, которое доставил им Поцелуй.

Песочные человечки: Старейшины брезгуют пить кровь из спящих. Это же так просто. Однако любящий скрытность вампир может предпочесть все же прокрасться в дом жертвы ночью. Легенда о том, что вампирам требуется приглашение, прежде чем войти, служит прекрасной дезинформацией. Однако прежде чем проделать подобное, убедитесь, что хорошо продумали план отхода. Канализационная решетка есть далеко не возле каждого дома.

Головорезы: Могущество позволяет осуществлять Носферату и более жестокие варианты охоты. Головорез, способный вырубить жертву одним ударом, может потом забрать свою добычу и спокойно ей питаться. Засада требует небольших усилий, но они окупаются. Неудавшиеся песочные человечки могут просто вышибить дверь и силой забрать то, что им требуется.

Страшилы: Питаться детьми – довольно жестокий способ выживания, но жажда способна толкнуть и не на такое. То ли из-за трусости, то ли из-за собственных

предпочтений подобные существа предпочитают использовать бесчисленные истории о чудовищах, которые водятся под кроватями маленьких детей. Когда дети с ужасом рассказывают о том, что видели, родители обычно быстро забывают истории о том, как выглядели эти чудовища…

Интернет: Думаем, нам не стоит многое объяснять здесь. В Сети никому не нужно видеть ваше лицо. Сбор информации о вашей потенциальной жертве, начиная от личных данных и заканчивая секретами, которые она выдает Интернету, может помочь найти вам идеального кандидата для рабства, Становления или одноразового приема пищи. Это настолько же отвратительно, насколько эффективно.

Тактика стай: Когда все остальные методы не срабатывают, можно вспомнить о том, как полезно охотиться в стае. Решили ли вы проводить свои вечера в котерии Камарильи, исследовать город как член выводка Носферату или, отвергнув всякую осторожность, резвится вместе с бесчеловечной стаей Шабаша, работа в команде окупится. Искушенные вампиры иногда создают стратегии, которые позволяют им выкурить жертву из ее безопасного угла, прогнать по улице, а затем совместно прикончить ее и насладится результатом.

Глава 3: Персонажи Носферату

Человек не вызывает во мне восхищенья.

Уильям Шекспир, «Гамлет»

Каждый Носферату уникален, но некоторые архетипы возникают снова и снова. Имена, лица и происхождение могут меняться, но суть клана Носферату остается прежней. Чтобы помочь вам заполнить канализации, трущобы и сточные колодцы вашего города, мы представляем вашему вниманию несколько примеров презренных чудовищ, которые может предложить этот клан. Создайте их истории, добавьте необходимого отыгрыша, и вы будете готовы тащиться через канализацию в двух шагах от крысиного хвоста.

Клеопатра

Цитата: Я буду готова в течение минуты… Мне просто надо поправить свое лицо…

Прелюдия: Когда-то вы были красивы, но это красота вызывала зависть у других. Было время, когда мужчины страстно желали обладать вами. Женщины страстно желали быть вами. Затем какой-то зверь похитил и уничтожил вас. Он пришел к вам в облике симпатичного странника, но когда вы остались одни, обнаружилось, что в глубине души он был таким же, как и все – чудовищем.

При жизни вы могли манипулировать кем угодно при помощи вашего шарма и внешнего вида, но теперь эта тактика больше вам недоступна. Другие вампиры предложили научить вас, как выдавать себя за красивого человека, но эта идея вызывала у вас тошноту. Несмотря на то, что вы и ваши собратья Носферату ужасны, вы только сейчас начали понимать, что такое сострадание, симпатия и угрызения совести. Вы боритесь, что понять что-то, скрытое у вас глубоко в душе: пока вы не сделаете этого, вы будете обречены всю вечность оплакивать вашу потерянную красоту.

Концепция: Вы красивая женщина, запертая в теле бессмертного чудища. Каждый вечер, когда вы просыпаетесь от глубокого сна, вы надеетесь, что ваш кошмарный затянувшийся сон закончится и вы проснетесь. Однако каждую ночь кошмар начинается снова. Как реагировать на эту неожиданную перемену – с горечью, великим сожалением или же попытаться извлечь из этого выгоду, зависит только от вас. Ваше знание о том, как много мелкая и никчемная женщина может получить при помощи внешности, дает вам глубокие и уникальные познание в человеческой (и вампирской) психологии.

Советы по отыгрышу: У вас есть выбор. Вы можете вернуться к своему прежнему существованию, обманывая и других и заставляя их думать, что вы особенная, потому что обладаете ослепительной красотой. Или, если хотите, вы можете немедленно отбросить все это и попытаться развить качества, которыми никогда не обладали в те дни,

кода вы еще дышали. Среди себе подобных у вас нет выбора, кроме как преподносить себя такой, какая вы есть. Других Носферату не обманешь вашим притворством, остроумием или утонченностью. Вы чудовище и всегда им будите, пока не получите уважения среди других вампиров.

Снаряжение: модная сумочка, косметичка, черная помада, расползающиеся белье, разбитое зеркало, изысканная одежда, духи.

Натура: Кающийся грешник.

Маска: Ребенок.

Клан: Носферату.

Поколение: 11.

Концепция: Клеопатра.

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 1, Уклонение 1, Эмпатия 3, Экспрессия 1, Запугивание 1, Знание улиц 2, Хитрость 3.

Навыки: Ремесла 2, Вождение 1, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Исполнение 3, Маскировка 2, Выживание 1.

Познания: Академические знания 1, Компьютер 1, Финансы 2, Расследование 2, Политика 1.

Дисциплины: Затемнение 3.

Дополнения: Поколение 2, Стадо 2, Ресурсы 3.

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 3.

Мораль: Человечность 7.

Сила воли: 4.

Советник

Цитата: Да, сир… Нет, сир… Хорошо, сир, возможно, вбить ему в сердце кол звучит как хорошая идея, но может лучше спустить с него кожу? Да, я найду того, кто займется этим, сир…

Прелюдия: Вы ничего особо не достигли в жизни. У вас был талант дипломата и баснословные навыки «по общению с людьми», однако у вас была плохая привычка поддерживать авторитетность других людей. У вас никогда не было желания стать обаятельным лидером. Вы были удовлетворены таким положением вещей – быть человеком за сценой, который получал стабильную оплату и позволял другим получать свою славу и удачу.

Наверное, вы все же сделали что-то правильное, потому что вас ввели в мир нежити. Благодаря Становлению, вы стали сильным, бессмертным, сверхъестественным… и ничего сильно не изменилось. Вы стали пресмыкаться перед «князем вампиров», давая ему различные советы насчет странных событий, которые происходят от ночи к ночи. Так же вы действуете как своего рода «менеджер» для других Носферату, выполняя задания князя. Князь благодарен вам за ваши идеи, но вы чувствуете себя безопасней, когда стоите за ним, а не перед ним. Так или иначе, князья мира приходят и уходят, а льстецы никогда не выходят из моды.

Концепция: Вы владеете ушами князя, и по причинам, которые вы сами до конца не можете осознать, он доверяет вам. Иногда он полагается на вас. Возможно это из-за того, что у вас есть связь с другими членами вашего клана, крадущимися существами, которые даже более ужасны, чем вы. Они информируют вас гораздо больше, чем эгоистичного князя, которому вы прислуживаете, а вы выборочно снабжаете их пикантными новостями из залов князя.

Советы по отыгрышу: Зачем рисковать и быть ответственным? Плетитесь в хвосте и пользуйтесь ситуацией настолько, насколько это возможно. Прячьтесь за политиком с его силой и обещаниями, убеждайте его, что он не может обойтись без ваших способностей, раскланивайтесь и расшаркивайтесь как марионетка… до тех пор, пока он не потерпит неудачу и вы не сможете предложить свои навыки способности кому-то другому. Ваше выживание зависит от успеха выбранной вами жертвы. Пока вы находитесь на стороне тех, у кого власть, вы в безопасности. Только убедитесь, что ваш язык не станет слишком черным, когда вы будите вылизывать ботинки князя…

Снаряжение: мобильный телефон, костюм от Бриони, карманный компьютер, три носовых платка (чтобы время от времени вытирать текущий гной), щетка для обуви.

Натура: Директор.

Маска: Конформист.

Клан: Носферату.

Поколение: 13.

Концепция: Советник.

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Уклонение 3, Эмпатия 2, Экспрессия 3, Лидерство 1 Хитрость 3.

Навыки: Ремесла 1, Этикет 3, Исполнение 1, Маскировка 1.

Познания: Академические знания 2, Компьютер 1, Финансы 3, Расследование 2, Политика3.

Дисциплины: Затемнение 3, Присутствие 1.

Дополнения: Связи 2, Ресурсы 2, Слуги 1.

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Храбрость 2.

Мораль: Человечность 8.

Сила воли: 4.

Кожаное лицо

Цитата: Ты напоминаешь мне мою мать. Я никогда не любил свою мать…

Прелюдия: Люди такая легкая добыча. Вы ненавидели их всех, когда были живы, и вы ненавидите их еще больше, когда умерли. В обществе вампиров вы ведете себя цивилизованно, но когда вам выпадает шанс поохотиться на человека, Зверь овладевает вами. Зачем брать лишь немного крови, когда вы охотитесь? Заберите их жизни вместо этого.

Другие вампиры, особенно Носферату, не должны узнать, кем вы являетесь на самом деле и чем занимаетесь. Если они узнают, что ваша душа искажена так же, как и ваша плоть, они вас немедленно уничтожат. Даже Шабаш не поймет ваше маленькое хобби. Даже Твари, которые так же скрываются, не любят одержимых убийц, которые будоражат местных смертных. Вы должны работать в поте лица, чтобы доказать, что вы нормальный член вампирского общества и бороться без устали, чтобы поддержать ваш выводок. Когда вы сделаете это, вы сможете позволить своему Зверю высвободиться. Охотьтесь на ваши жертвы и хорошо прячьте трупы.

Концепция: Все вампиры – хищники; вы просто выслеживаете и убиваете лучше многих из них. Вы жестоки, но вы должны скрывать свою истинную природу. Во время каждой сессии, когда вы охотитесь, вы должны

делать это тайно. (Примечание для Рассказчика: Во время каждой сессии игрок, который отыгрывает этого персонажа, должен написать вам о тех зверствах, которые его персонаж будет совершать во время игры. Отыгрывайте их тайно, если хотите, и тайно делайте броски на Мораль.)

Советы по отыгрышу: Если вы решили отыгрывать серийного убийцу-вампира, скорее всего вам не нужны наши советы. Если все же решились, делайте то, что делал бы любой великий Кожаное лицо: изучайте опыт мастеров. Книжные полки переполнены историями о реальных преступлениях – что мотивировало Гаси, Банди, Дахмера или Клеболда? Что заставляет людей поступать подобным образом? Если ваша голова начала раскалываться от всего этого, обратитесь к альтернативной личности: это необходимо, чтобы поддерживать здравомыслие вашего чудовища.

Снаряжение: абсолютно грязная одежда, которую невозможно описать, ледоруб, горелка, захудалый фургон (с нерабочими ремня безопасности и замками), хирургический стул с зажимами.

Натура: Монстр.

Маска: Конформист.

Клан: Носферату.

Поколение: 9.

Концепция: Кожаное лицо.

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 2, Хитрость 3.

Навыки: Холодное оружие 3, Безопасность 1, Маскировка 3, Выживание 2.

Познания: Расследование 3, Правоведенье 1, Оккультизм 2.

Дисциплины: Стойкость 1, Затемнение 2, Могущество 1.

Дополнения: Слава 1, Поколение 4.

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 1, Храбрость 5.

Мораль: Человечность 6.

Сила воли: 6.

Начинающий Хранитель знаний

Цитата: Есть в этом мире вещи, которые человеку лучше не знать. К счастью, я больше не человек…

Прелюдия: До вашего Становления вы пытались изучать оккультизм. Вы отчаянно пытались раскрыть тайны вселенной… и это было так трогательно. Найти нанимателя, который счел бы вашу специализацию разумной было практически невозможно. Вы перебивались тем, что время от времени писали всякую ерунду для газет, книг о сверхъестественном и комиксов. Разумеется, ваше желание узнать Истину привлекло представителей настоящего мира сверхъестественного, и вы получили возможность изучать его из-за сцены.

После того, как вас насильно ввели в мир вампиров, вы поразились тому, сколько других чудовищ крадется в ночи. Многие Носферату ведут оживленную торговлю секретами в обществе Сородичей, но вы ненавидите все это. Если вы и займетесь этим, то будите торговать чем-то редким и дорогим. Вы внимательно изучаете мифы и легенды о других сверхъестественных существах. Кого волнует, какого смертного притеснял князь в этом месяце? Гораздо более пленительные истинны обитают в ночи.

Концепция: Во время создания персонажа вы должны взять себе специализацию в Оккультизме. Вы имеете дело с различными эзотерическими знаниями, но особо хороши в чем-то одном. С одной стороны, ваш персонаж знает гораздо больше других Сородичей; с другой стороны, если вы проникнете в слишком темные тайны, вы можете не прожить и в течение одного биения сердца (метафорически выражаясь).

Советы по отыгрышу: Вы гордитесь тем, что вы профессионал. Так как вы общаетесь с различными сверхъестественными тварями, дипломатия жизненно необходима в вашем деле. Вы извлекаете большие выгоды, общаясь с другими вампирами, и каждую ночь к вам приходят посетители, которые нуждаются в ваших специализированных знаниях. Вы предпочитаете скрывать свой гротескный облик настолько, насколько это возможно, но если вам требуется надавить, он оставит неизгладимые воспоминания о влиянии оккультного на мир.

Снаряжение: серебряный ключ от ваших личных библиотеки и помещения, викторианский костюм, антикварная перьевая ручка, различные письма, ценная книга в кожаном переплете.

Натура: Перфекционист.

Маска: Педагог.

Клан: Носферату.

Поколение: 11.

Концепция: Начинающий Хранитель знаний.

Физические атрибуты: Сила 1, Ловкость 1 , Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Уклонение 1, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Хитрость 3.

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 1, Этикет 2, Маскировка 1.

Познания: Академические знания 3, Расследование 2, Правоведенье 1, Лингвистика 1, Оккультизм 3, Наука 3.

Дисциплины: Анимализм 1, Затемнение 2, Могущество 1.

Дополнения: Связи 2, Поколение 2, Ресурсы 2, Слуги 1.

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 3.

Мораль: Человечность 7.

Сила воли: 5.

Специалист-исследователь

Цитата: Хммм. Хммм. Наблюдается неоспоримая статистическая корреляция между урожаями в Индиане и падежом крупного рогатого скота в Чикаго. Заправляйте грузовик. Нам нужно сделать кое-какие замеры…

Прелюдия: Вы раскрываете секреты, в которые никто другой не поверит. Когда ночью двери в библиотеку закрываются, вы начинаете работать. Пока гуль-привратник охраняет ваше маленькое королевство, у вас есть несколько часов полной изоляции, размышлений и изучения. Другие вампиры идут в капеллы Тремеров, чтобы проконсультироваться насчет оккультизма, но вы методично изучаете улики и намеки на сверхъестественную активность, которая скрыта от смертного мира.

Теперь котерия вампиров предложила вам рискнуть и оставить свое личное убежище. Они оценили ваш ум и попросили помощи в расследовании сверхъестественной деятельности в городе. В одну из ночей вы крадетесь по парку, где оборотни устроили свое убежище, в другую вы

следите за старейшиной Бруха, чтобы выяснить его тайные политические связи. Не имеет значение, что вы делаете, каждый вечер заканчивается одинаково: вы возвращаетесь в библиотеку, чтобы проанализировать полученную информацию.

Концепция: У вас есть дар – вы просматриваете новости смертных и находите в них признаки сверхъестественной деятельности. Других вампиров можно одурачить Маскарадом, но, как и других членов вашего клана, вас не проведешь внешним видом. Вы цените время, которое проводите в одиночестве в своем убежище: вы просто счастливы изучать всяческие эзотерические намеки, когда вам при этом никто не мешает. Когда вы уверенны, что обнаружили признаки чего-то оккультного, вы обращаетесь к своей котерии за помощью, чтобы изучить проблему глубже. Взамен за их помощь, вы время от времени помогаете им при помощи своих исследовательских навыков.

Советы по отыгрышу: когда дело касается тайны, которая касается чего-то вне вампирского общества, вы упорны и готовы рисковать чем угодно, чтобы узнать истину. По каким-то причинам это отвлекает вас от мысли, что вы сами – чудовище, не принадлежащие к этому миру. Вы просто продолжаете заниматься исследованиями.

Снаряжение: ключи от библиотеки (и туннелей под ней), различные заметки, небольшая записная книжка, кинокамера с заснятым материалом, стопка журналов и газет.

Натура: Судья.

Маска: Фанатик.

Клан: Носферату.

Поколение: 12.

Концепция: Специалист-исследователь.

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3 , Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 1, Манипулирование 4, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Знание улиц 1.

Навыки: Ремесла 2, Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Исполнение 1, Безопасность 2, Маскировка 2, Выживание 2.

Познания: Академические знания 3, Компьютер 2, Расследование 3, Медицина 2, Оккультизм 2, Наука 1.

Дисциплины: Затемнение 2, Могущество 1.

Дополнения: Союзники 1, Связи 2, Поколение 1, Слуги 2.

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 4.

Мораль: Человечность 6.

Сила воли: 4.

Повелитель улья

Цитата: Жжжжжжж! (прекрасно! прекрасно! прекрасно!) Жжжжжжж!

Прелюдия: Становление уничтожило ваш разум, стерло воспоминания о смертной жизни. Вы спустились в канализацию и остались там. Теперь вы просто ожидаете в центре стаи и посылаете ваших животных принести все, что вам необходимо. Вместо того чтобы учиться выдавать себя за человека или скрываться от чужих взглядов, вы предпочитаете компанию других существ, которые обитают под землей. К несчастью, у вас проблемы с взаимодействием с другими обществами, будь то смертные, вампиры или другие сверхъестественные существа,

поэтому вы предпочитаете использовать ваших животных-союзников в качестве посредников.

При помощи Анимализма вы можете подчинить себе животное и заставить его шпионить для вас. Так как вы Носферату, животные, которых вы контролируете, становятся ужасными с течением времени. У некоторых даже начинаются физические изменения. Эти существа избегают себе подобных (прямо как вы) и всегда возвращаются к бассейну тварей, который вы так старательно создавали. Но это не имеет значения. Сотни других существ обитают и размножаются здесь, и у них возникает зависимость от крови их хозяина. Вы можете использовать любое из них.

Концепция: Поздравляем. Вы решили играть за самый спорный (и причудливый) вариант Носферату – Канализационную Крысу, которая стремится не показывать себя другим вампирам. Вы должны выбрать один тип животного, которого вы взращиваете в своем бассейне тварей. Кошки и собаки – хороший выбор, канализационные аллигаторы будут выглядеть немного странно. Рассказчик должен сказать вам перед игрой, какие характеристики у вашего первого животного-шпиона.

Советы по отыгрышу: вы общаетесь только со своими животными, поэтому вы дики и живете сегодняшним днем. В игре, когда остальная ваша стая или котерия находится на поверхности, вы должны отыгрывать животное, которое контролирует вампир. Во время живой игры это еще сложнее: вы должны найти способ отыгрывать этих животных, в то время как игра явно не проходит в канализации. Удачи.

Снаряжение: ваш Носферату редко покидает пределы своего бассейна тварей, поэтому все, что у него есть – это то, что ему могут принести его питомцы-гули. Когда вы используете Слияние Духа, то ваше имущество – это ошейник и куча блох, жадно поглощающих витэ.

Натура: Асоциал.

Маска: Одиночка.

Клан: Носферату антитрибу.

Поколение: 13.

Концепция: Повелитель улья.

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3 , Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 1, Запугивание 2, Лидерство 1.

Навыки: Знание животных 3, Маскировка 3, Выживание 3.

Познания: Академические знания 1, Расследование 3, Оккультизм 1, Наука 1.

Дисциплины: Анимализм 4.

Дополнения: Стадо 4, Слуги 1 (животное).

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Храбрость 4.

Мораль: Человечность 4.

Сила воли: 5.

Жулик

Цитата: Помните меня? Мы были вместе на этом восхитительном открытии галереи несколько недель назад. Вы рассказывали такие чудесные истории о Старой Стране. Так что не будете ли вы так любезны сказать этому громиле, чтобы он пропустил меня?

Прелюдия: Вы ненавидели себя и то, чем стали, поэтому вы научились становиться другими людьми. В те дни, когда вы еще были смертным, вы всегда мечтали стать актером, но вы никогда не продвигались дальше любительских постановок. Вы меняли работы одну за другой, но вы никогда не были на них счастливы, потому что осознавали то, что вы чувствовали к своим сослуживцам. Вы постоянно врали, выдумывали себе фальшивое прошлое и делали вид, что знаете о различных людях больше, чем это было на самом деле.

В конце концов, вы перебрались в другой город, пытаясь сбежать от того клубка лжи, в который превратилась ваша жизнь, но когда вы лгали людям, это вызывало у вас всплески адреналина как ничто другое. Кто-то наблюдал за вами, и он решил проклясть вас истинной личиной, от которой практически невозможно скрыться. Вы ужасное чудовище, но так как вы можете перевоплощаться в других при помощи своих сверхъестественных способностей, вы наконец-то стали совершенным актером. Вы будите играть различные роли до скончания времен… или пока вас не поймают.

Концепция: Вы мастер перевоплощения, умело подражающий другим. У других неонатов могут быть проблемы, если они будут повсюду красться невидимыми, но вы предпочитаете прятаться на переднем плане. Вы ведете двойную жизнь, вращаетесь в одних кругах вампирского общества и тайно информируете другие. Вы жизненно важный элемент шпионской сети. Что бы вы не делали, не позволяйте себя поймать.

Советы по отыгрышу: Скорее всего, ваша котерия, стая или выводок хотят от вас, чтобы вы подрожали разнообразным смертным. Этим и занимайтесь. Используйте свой талант, чтобы вносить хаос и замешательство, и вовремя уходите. Вы можете сыграть кого угодно при должной подготовке – князя, лидера местной банды, возвышающегося политика. Пока вы – не вы, то можете быть кем угодно… или кошмаром кого угодно.

Снаряжение: в вашем убежище полно различных реквизитов для ваших любимых ролей. Так же у вас есть большой альбом с фотографиями из вашей предыдущей жизни… и на каждой из них вырезано ваше лицо.

Натура: Одиночка.

Маска: Шутник.

Клан: Носферату.

Поколение: 12.

Концепция: Жулик.

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2 , Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 2, Экспрессия 3, Запугивание 1, Лидерство 1, Знание улиц 1.

Навыки: Ремесла 1, Этикет 2, Исполнение 3, Безопасность 1.

Познания: Академические знания 1, Компьютер 1, Расследование 3, Лингвистика 3, Политика 1.

Дисциплины: Затемнение 3, Могущество 1, Присутствие 1.

Дополнения: Слава 1, Поколение 1, Ментор 1, Ресурсы 3.

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 3.

Мораль: Человечность 7.

Сила воли: 4.

Курица-наседка

Цитата: Наш клан должен быть сплоченным, чтобы выжить, но интересы выводка прежде всего!

Прелюдия: До вашего Становления вы достаточно напортачили, чтобы получить печальную известность в группах, к которым принадлежали. У вас была ужасная привычка играть в политические игры и собирать компромат на тех, кто мог бы подорвать ваш авторитет. После вашего Становления вы стали членов выводка Носферату, который отчаянно нуждался в организации. Теперь вы играете в политические игры клана… и для вас не имеет значения, кто кого изрубит в куски во время вашего восхождения к власти.

У вас хорошие связи с другими Носферату, и вы никому не позволяете забыть об этом. Вы можете использовать ресурсы своего выводка, но вы так же утверждаете, что любой Носферату в городе должен быть частью деятельности вашего выводка. Вы говорите о вашем «клане» так, как будто у каждого есть членская карточка и все они посещают регулярные встречи. В то время как все Носферату выводка считают себя равными, вы считаете себя ровнее остальных.

Концепция: Вы не воспринимаете многие стандартные идеи клана Носферату. Для вас интересы выводка прежде всего. Ваша котерия часто просит помочь ей в кое-каких проблемах, но после каждой решенной проблемы вы настаиваете на том, что и они должны чем-то помочь Носферату. Поэтому вы находитесь в хороших отношениях со всеми Носферату города, от трущоб до канализации.

Советы по отыгрышу: Вы с легкостью помогаете своей котерии, но иногда вы перегибаете палку, рассказывая о том, как много «клан Носферату» может сделать. И к несчастью, вы не слишком-то хороши в продаже информации, которую вы узнаете на местных Собраниях. Ваша позиция нетипична для вашего клана, вы не хотите, чтобы кто-то управлял вами.

Снаряжение: карты нескольких незначительных канализационных туннелей (которые вы распределяете между неонатами), маленькая черная книжица, мобильный телефон, очки в роговой оправе.

Натура: Автократ.

Маска: Фанатик.

Клан: Носферату.

Поколение: 9.

Концепция: Курица-наседка.

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2 , Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Таланты: Уклонение 1, Эмпатия 2, Экспрессия 3, Лидерство 1, Хитрость 2.

Навыки: Знание животных 2, Этикет 3, Исполнении 1, Скрытность 1.

Познания: Академические знания 2, Компьютер 2, Расследование 2, Правоведенье 1, Лингвистика 3, Политика 3.

Дисциплины: Анимализм 2, Затемнение 2.

Дополнения: Связи 3, Поколение 4, Статус 1.

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Храбрость 5.

Мораль: Человечность 6.

Сила воли: 4.

Темный крестоносец

Цитата: Я – олицетворение твоих грехов, я пришел, чтобы забрать тебя в ад.

Прелюдия: Даже до вашего Становления вы смотрели на мир глазами изгоя. Вас одинакова презирали родители и сверстники, и вы были целью для насмешек. Вы и окружающий мир не слишком-то любили друг друга, поэтому вы предпочитали утешаться бегством от реальности, уходя в воображаемый мир мистике, и комиксов и фентези.

В одну из ночей вы оказались не в том месте и не в то время, и случайные люди решили выместить на вас свою обиду. Вас избивали и до этого, но эта банда избила вас действительно жестоко. Избитые то полусмерти, вы поползли на сломаны руках и ногах, чтобы найти помощь или просто место, где можно было бы умереть. Вы нашли и то, и другое. Войдя в мир Проклятых, вы из гусеницы стали уродливой, но сильной бабочкой. Теперь, вооруженные праведной яростью, вы начали свой крестовый поход против изуверов, скотов, насильников и других людей, кого вы считаете «недостойными жить».

Концепция: Не позволяйте никому убедить себя в том, что Мир Тьмы раскрашен в серые цвета, что плохих ребят просто не понимают, что мораль относительно или что все имеют логическое обоснование тому, что они делают. Они просто пытаются одурачить вас. Вы умеете талантливо делать две вещи: находить «зло» и уничтожать его. После того, как вы сделали первое, вы не колеблясь сделаете второе. Ужасные проблемы, с которыми вы сталкиваетесь, вы предпочитаете решать при помощи ботинок и Могущества, и поэтому вы жестокий и самоуверенный следователь.

Советы по отыгрышу: Вы видите мир в черно-белом свете. Вы можете быть прокляты до конца вечности, но это не остановит вас от того, чтобы делать то, что вы считаете правильным… даже если все остальные считают, что это неправильно. Вы видите себя как героя, но для остальных вы скорее злодей. С вашей склонностью к насилию и

жестокими методами вы не остановитесь ни перед чем, чтобы уничтожить то, что не понимаете. Вы будете фанатично уничтожать самые жуткие и презренные проявления зла на планете... даже не допуская при этом, что выявляетесь одним из них.

Снаряжение: кожаная куртка, черные джинсы, тяжелые ботинки, черные перчатки, черная маска (для большой таинственности), кусок цепи, свинцовая труба.

Натура: Браво.

Маска: Судья.

Клан: Носферату.

Поколение: 10.

Концепция: Темный крестоносец.

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3 , Выносливость 3.

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3,Запугивание 2, Лидерство 1, Знание улиц 2.

Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Холодное оружие 2, Скрытность 1.

Познания: Академические знания 2, Расследование 3, Медицина 1, Оккультизм 2, Наука 3.

Дисциплины: Могущество 3.

Дополнения: Поколение 3, Ментор 1, Ресурсы 3, Слуги 1.

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 2, Храбрость 4.

Мораль: Человечность 7.

Сила воли: 5.

Прокаженный мессия

Цитата: Склонись предо мной, и дай мне взглянуть на тебя…

Прелюдия: Люди игнорировали вас, когда вы были живы, и игнорируют еще больше, когда вы умерли. Вы умирали с голоду, живя на улице, и самая холодная зима за последние 20 лет едва не прикончила вас. Жизнь до Становления научила вас одной вещи: сильный выживает охотясь на слабых. Затем наступила смерть, и вы продвинулись по пищевой цепи.

Кому нужна канализация? Теперь вы знаете трущобы даже лучше, чем когда вы были живы. Вы создали несколько гулей, которые могут передвигаться по городу незаметно: все они отщепенцы, так же, как и вы. Вы начали создавать кровавый культ, и в совокупности с вашим стадом, на которое легко охотиться, он легко обеспечивает вам выживание. Вы хорошо устроились – вы современный Фэджин, который посылает свой культ негодяев на улицы города. Они с радостью умрут за вас, потому что вы бессмертный бог для них.

Концепция: Улицы ваш домен. Вы научились выживать на них, когда были живы, и вы не собираетесь красться по канализации, когда вы умерли. Пока вы ведете себя надлежащим образом, обычные люди игнорируют вас. Что же касается недолюдей, которые живут на улицах, то они все равно умрут через несколько недель. Выпейте из них столько крови, сколько возможно, пока общество не выбросило вас прочь.

Вы бессмертное чудовище, и вы постоянно крадетесь среди слабейших из человеческого стада. Ваше Знание улицы дает вам жизненно необходимую информацию, которая помогает вам обходится без ресурсов или убежища. Так же вы в курсе того, что обсуждают жители городских трущоб. Проведя годы на тротуаре, вы нашли

нескольких мастеров выживания, которых вам не хотелось бы убить здесь и сейчас, и так как они боялись раскрыть ваши темные тайны, они стали помогать вам… и взамен они иногда получали глоток вашего могущественного витэ. И благодаря силе Крови они все склонились перед вами.

Советы по отыгрышу: вы относитесь к обществу вампиров так же, как относились к обществу смертных в те дни, когда еще дышали. Каким бы ужасным, отвратительным или несносны вы ни были бы, у вас есть права. Разумеется, ваши слуги-гули не достойны того, чтобы иметь права: они провалились в трещины общества давным-давно, и вы сделали им одолжение, дав остатку их жизни какой-то смысл. Вас не беспокоит, будут они жить или умрут за вас… до тех пор, пока вас не замучает совесть, но кто сказал, что это когда-либо произойдет?

Снаряжение: лыжная маска, разнообразная отвратительная одежда, спортивная сумка, полная всякой всячины, неисправный пистолет, самодельные инструменты, свитер, который выглядит так, будто пережил Ледниковый период.

Натура: Ловкач.

Маска: Бунтарь.

Клан: Носферату.

Поколение: 13.

Концепция: Прокаженный мессия.

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2 , Выносливость 3.

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 0.

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Драка 2, Уклонение 3, Экспрессия 1, Запугивание 1, Лидерство 2, Знание улиц 3, Хитрость 1.

Навыки: Знание животных 1, Ремесла 1, Вождение 1, Холодное оружие 1, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 3.

Познания: Академические знания 2, Расследование 2, Оккультизм 2.

Дисциплины: Анимализм 2, Могущество 1.

Дополнения: Стадо 2, Слуги 4.

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 4.

Мораль: Человечность 6.

Сила воли: 4.

Почтенные Носферату

Существовать в качестве Носферату тяжело, но к счастью, вековая история клана дает пример последним поколениям неонатов. Истории и легенды рассказываются в глуби канализаций поздними ночами, и в них рассказывается о самых могущественных, легендарных и печально известных Тварях и Канализационных крысах. Разумеется, некоторые из этих чудовищ уже встретили свою Окончательную Смерть, но они сделали это со стилем и изяществом, которые присущи только Носферату… или умерли так отвратительно и ужасно, что это смогут оценить лишь другие Носферату.

Баба Яга

Ведьма мертва, но ее наследие живет. В 1998 году легендарная вампирша, чьим сиром был сам Носферату, пала от клыков Люпинов[1]. Веками она управляла своими прислужниками-вампирами в России. Количество сверхъестественной активности в этой стране было так велико, что вокруг Советского Союза возник мистический Теневой Занавес, отрезав священные места от остального мира.

Ведьма настолько хорошо владела Тауматургией, что ее часто путали с волшебницей. Ее мастерское владение Затемнением позволяло ей осуществлять свои великие планы, не привлекая внимания смертного общества. Она была вампиром четвертого поколения, и как утверждалось, была одной из трех, кто избежал уз крови Носферату, она действовала с такой мстительностью, что с ней не могли сравниться даже легендарные Никтуку.

Теперь Бабы Яги больше нет, Теневой Занавес исчез, а Советский Союз развалился на части. Русские Носферату больше могут не боятся ее, однако они столкнулись с монументальной задачей по созданию новых доменов и независимых выводков в Азии. На западе лежит Камарилья, общество, от которого они были отрезаны в течение столетий. На востоке находятся опасные Катаяны, которые жаждут захватить домены, которые Баба Яга больше не защищает. Из-за творящихся вокруг беспорядков многие русские Носферату решили скрыться и остаться отшельниками. Они видели, как умер один повелитель, и они не хотят, чтобы на его место пришел другой. Некоторые из них стали путешествовать к выводкам в других частях света. И когда эти посланцы узнают о событиях вне России, они рассказывают старые легенды о Бабе Яге снова и снова.

Эмметт, отшельник-предатель

Эмметт изгой даже среди Носферату. Он не предан какой-либо котерии, правителю домена или выводку – он предан лишь самому себе. Однако Эмметт все еще участвует в политике вампиров, он мастер в торговли информацией. Камарилья, Шабаш, анархии или отшельники – он обменяется легендами и знаниями с любым Носферату, который в них нуждается. Одиночка и странник, Эмметт достаточно вежлив, чтобы найти убежище в различных доменах королевств Носферату, но у него есть опасная привычка рассказывать князьям и архиепископам о своих подземных сожителях.

Крадясь по любому из городов, где возникают скандалы, он охотно торгует информацией с Сородичами и Каинитами, которые не являются Носферату, однако при

этом устанавливает весьма высокие цены. Эмметт может достать практически любую информацию, однако взамен он обычно просит об услуге, особенно он любит расследовать темные тайны, с которыми многие его даже не соотнесут. Несколько раз котерии и стаи пытались предложить ему ложную информацию… и затем обнаруживали, что становились целью для клеветы и скандалов в любом городе, где находились Носферату.

Как неонат Эмметт был крайне активен в компьютерной сети Носферату, которая называется ШрекНЕТ, тщательно разработанном хранилище информации, где Канализационные Крысы и Твари обмениваются слухами и косвенными намеками. Он провел множество своих ночей в сети, поэтому он имеет доступ к обширной информации в Европе и Северной Америке, так как может одновременно просматривать множество чатов и виртуальных доменов. Как и любой хороший хакер Носферату, он умеет создавать различные ложные личности для общения… а так же умеет имитировать других обитателей киберпространства.

Последние события выставили Эмметта в дурном свете, в основном из-за того, что он считается единственным выжившим на печально известном Собрании, которое проходило в глубинах подземелий Манхэттена[2]. Собрание историков и рассказчиков Носферату обернулось трагедией, когда серия туннелей обрушалась и погребла под собой Зал Кошмаров, святая святых клана. Так как никто не обнаружил ни тел, ни виновников, Эмметт заявил, что во всем виноват легендарный Никтуку. Так же утверждалось, что это могла быть мстительная группа отшельников Носферату, но подобное вероломство было немыслимо среди вампиров клана… до сих пор.

Высказанная Эмметом позиция сделала его врагом как для Камарильи, так и для Шабаша, а так же для анархов и отшельников Носферату. Поэтому он вынужден скрываться от многих влиятельных вампиров собственного клана, став печально известным отшельником. Отчаявшись заполучить достаточно репутации и информации, чтобы другие ему поверили, Эмметт снова стал торговать информацией вне клана и с радостью собирает всякие подозрительные новости о том, что творится под землей. Горе той

несчастной котерии, которая решится исследовать подземные лабиринты в обмен на информацию, которой он обладает…

Калибан, крестоносец Шабаша

Хотя Твари и Канализационные Крысы время от времени тайно взаимодействуют друг с другом, в мире наверху они все еще в состоянии войны. Перемирие между индивидуумами заканчивается, когда крестоносцы Шабаша начинают собираться в пустошах возле доменов Камарильи. Дипломатичные Носферату Шабаша могут убедить выводок Крыс обменятся темными тайнами, однако некоторые Твари обладают дурной славой и им не доверяют даже в собственной секте. Такова Калибан, крестоносец Меча Каина.

Туннели под доменами могущественных князей обычно хорошо защищены от чужаков, однако другие Носферату так же разбираются в ловушках, коварных засадах и гениальных стратегиях защиты. Калибан является дуктусом Шабаша, которая специализируется на подземных рейдах, вне зависимости от того, насколько они опасны. На своем пути к бесчестью и власти она участвовала в дюжине Военных Партий против подземного мира Камарильи. На ее счету не только несколько членов знати Сородичей, но и ужасные чудища, обитающие в подземельях, от аллигаторов-альбиносов, превращенных в гулей, до безжалостных жутко измененных крыс, она уничтожала как заросшие грибами залы, так и ужасные культы подземных гулей. Калибан сражается во главе своей стаи, никогда не отступает и требует фанатичной жажды крови от тех, кто следует за ней в битве.

Кхалид

Ассамиты считаются самым влиятельным кланом в арабских странах, но там имеют влияние не только они. Кхалид из клана Носферату является одним из наиболее выдающихся арабских Каинитов. Хотя он давно включился в политику Запада и является примогеном Чикаго, его судьба тесно переплетена с историей Среднего Востока.

До своего Становления Кхалид был кровавым мясником, обладавший ужасной репутацией, которую христианские рыцари часто приписывали мусульманским воинам. Мало кто мог сравниться с ним в жестокости, однако Кхалид считал, что исполняет свои жестокие деяния во имя своего бога. Во время крестовых походов в Святую Землю прибыло множество западных Сородичей. Среди них был Алексиус, византийский Носферату и бывший прелат православной церкви. Алексиус верил, что победить другие нации можно лишь совратив и испортив их лидеров при помощи Становления. И он, очарованный жестокостью Кхалида, увлек его во тьму.

Кхалид, испуганный проклятьем, которое его поразило, выместил свою ярость на собственных солдатах до того, как сбежать в пустыню. Здесь он страдал от жажды крови в качестве покаяния за свою жестокую жизнь. Вмешательство еврейского отшельника спасло неоната, после чего Кхалидом овладела жажда разузнать суть тайн, с которыми он столкнулся, и под началом старого человека он начал постигать их. Сперва Кхалид погрузился в изучение гематрии, Каббалы и прочего мистицизма. Во время своих поисков смысла он натолкнулся на миф о Голконде. И она стала для него целью не-жизни.

В течение шести веков Кхалид путешествовал по миру и был свидетелем лучших и худших примеров вмешательства Камарильи в человеческую историю. В конце девятнадцатого века он прибыл в Чикаго, где услышал о члене Инконню, который скрывался под городом. Как утверждалось, это существо давало советы, как достичь Голконды своим просителям. Кхалид искал мудрости, а вместо этого нашел город, который все еще не оправился от Великого Пожара 1871 года.

Высокая нравственность Кхалида заставила его помочь восстанавливать город. После того, как он помог местным выводкам восстановить свои подземные королевства, Кхалид был вовлечен в политику местных Сородичей, начиная от правления князя Максвелла и заканчивая падением печально известного князя Лодина. Хотя Кхалид и стал мастером в политике вампиров, он готов снова покинуть Чикаго, так как жаждет любых знаний о

Голконде, которые сможет найти. Как и для любого истинного мученика Носферату, для него политика лишь способ заполнить чем-то ночи вечности. Кхалид наблюдает и ждет случая, чтобы проникнуть в глубочайшие тайны вампиров.

Малахит

Во времена Темных Веков Константинополь играл важную роль в истории Европейских Сородичей. Историки вампиров охотно рассказывают слушателям легенды о Михаиле, византийском Старце клана Тореадор, однако они обычно забывают о скрытой истории города. Средневековый Константинополь имел одну из наиболее обширных систем виадуков и водостоков в Европе, и, скрываясь в них, Малахит из клана Носферату наблюдал за тайной историей Сородичей Восточной Европы.

Сперва Малахит носил имя Малеки и был византийским прелатом. Он был талантливым исследователем оккультизма, и его подверг кровной клятве Магнус, могущественный Ласомбра, который скрывался в тени православной церкви. Магнус пообещал ему большую власть, однако это требовало принятия религиозной доктрины, которую Малеки не поддерживал. Малеки был яростным противником иконоборчества: он верил, что религиозное поклонение требует почитания икон. После того, как множество монахов были изгнаны из города за приверженность этой вере, он подверг это давление публичному порицанию, назвав его очевидной попыткой узурпировать власть. Смелые высказывания Малеки привели Магнуса в ярость, и Ласомбра покарал прелата. Однако вместо того, чтобы немедленно убить Малеки, Ласомбра передал своего ученика в руки ужасных Носферату для Становления.

Размышляя о своей жесткой судьбе и ужасном лице, Малеки прошел полную физическую трансформацию. Наказание не уменьшило его рвения, и вместо этого сделало его мучником в своих глазах. Взяв имя Малахит, он стал действовать под прозвищем «Скала Константинополя», развязав с Магнусом войну за контроль над православной церковью. Магнус сделал крупную

ошибку не взяв в расчет то, что Становление, дарованное Носферату, может сломить слабых людей, однако многие из так называемых «Канализационных Крыс» обретают духовную силу в глубинах своего отчаянья.

В последующие годы в православной церкви началась суматоха, однако вскоре религиозные диспуты затмили политические события. Малахит видел, как Константинополь пал под натиском турок, и как он превратился в город, где ислам заменил православную веру. Но он был упрям, и остался в городе, который теперь называют Стамбул. Его великая приверженность своим религиозным принципам превратила его в анахронизм, однако он служит Богу так же преданно, как и столетия назад.

В наше время в обширной канализации под Стамбулом все еще доминируют Носферату. На поверхности стамбульские Сородичи в основном являются мусульманами, но вампиры, которые прячутся, могут веками держать в секрете свои религиозные убеждения от тех, кто находится на поверхности. Выводки под землей придерживаются множества различных верований, и население подземелий отражает собой религиозную эволюцию города. Но, не взирая на различие верований, Носферату объединяет одна цель: поддержание существования их подземного королевства. И хотя мир на поверхности меняется, Малахит крепок в своей вере и продолжает молиться так же, как он делал это столетия назад. Скала Константинополя не сдвинулась с места.

Зелиос

Носферату в основном известны благодаря своему умению продавать секреты. Однако так как они вынуждены скрываться от мира людей, они так же обязаны создавать тайные места, где смогли бы выжить. В течение всей истории они влияли на архитектуру людских городов по всему миру, изменяя планы по строительству важных зданий для нужд своего клана. Наиболее ярким историческим примером такой работы является Зелиос, Мастер Каменщик, известный благодаря своим

архитектурным талантам как в Старом, так и в Новом Свете.

Зелиос никогда не брал платы за здания, которые он изменял. Он обладал даром видеть пути для едва видимых улучшений здания едва взглянув на архитектурное строение. Получив Становление и имея целую вечность впереди, он посвятил себя архитектуре и улучшению своего ремесла. В двенадцатом веке европейские Сородичи устраивали свои убежища в огромных замках, иногда в тех же, где обитали смертные. Использую Доминирование и превращая рабочих в гулей, вампиры иногда создавали тайные комнаты, куда не ступала нога человека. Благодаря своим интуитивным познаниям в архитектуры и оккультной науки геомантии, Зелиос стал известен во всей Европе, улучшая многие известные замки по всему континенту.

Интриги заставили Зелиоса покинуть Старый Свет и отправится в Новый, где ему снова предоставили полномочия по тщательной разработке улучшений для Сородичей. После краткого и бедственного участия в политике в качестве примогена Носферату, он начал свою успешную карьеру архитектора, расширяя и улучшая канализационные системы в крупных городах. Для того чтобы создать обширные убежища под землей, он манипулировал своими смертными пешками, создавая лабиринты под землей. Его самой значительной работой являются множество подземных туннелей и канализационных систем под землей, однако к сожалению многие из его творений затем оказались в руках Шабаша. Вместо того чтобы отвлекаться на интриги, политику, оккультные обманы и вероломство, Зелиос потратил столетия на улучшение своего искусства архитектуры. Его наследие находится под величайшими городами Северной Америки.

---

[1] — а в книге **Ночи Пророчеств** черным по белому написано, что ее замочила Никтуку с дивным именем Василиса – прим. переводчика. [Наверх]

[2] — именно о нем и идет речь в первой главе – прим. переводчика. [Наверх]